GAME OVER

Prima revistă de jocuri pe PC din Romania

numărul 10 - 48 pagini - 13.000 lei

Poster dublu

Starcraft ◦

MDK ◦

LEI 20.000

BATTLE ZONE



HalfLife
Jumătate de viață

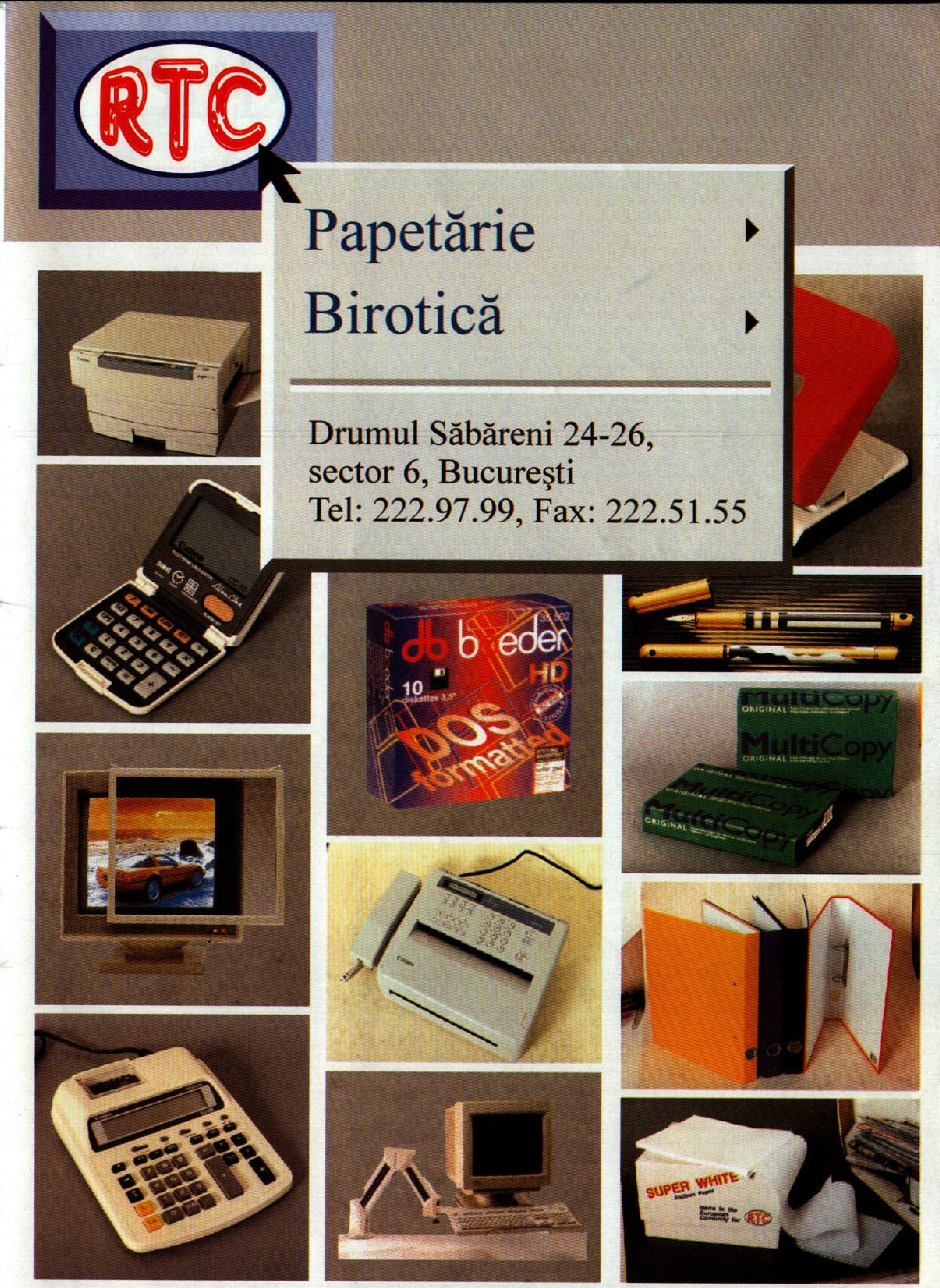
Starcraft
Primele impresii

Thief:
The Dark Project - *interviu*

Dune 2000
Westwood, din bine-n mai SVGA

Uprising
Un pic de 1st person, un pic de RTS...

Câștigați 5 tricouri cu QUAKE 2


RTC
Papetărie
Birotică
Drumul Săbăreni 24-26,
sector 6, Bucureşti
Tel: 222.97.99, Fax: 222.51.55
MultiCopy
SUPER WHITE

E D I T O R I A L

"Mi s-a-ntâmplatu una faptu de care **s-au minunatu tot** norodu".

Un individ din Sibiu, vine într-o zi **și-mi face o surpriză**. Îmi aduce un cadou. De ce? E 7 martie. Ei și? Tipul rămâne perplex. **E ziua voastră! Ră**mân eu perplex și-mi aduc aminte. Da, cândva de 7martie ne-am dat la apă. M-a pus pe gânduri. Doar Fane își mai aducea aminte. Mi-am amintit câte promisiuni, câți draci, câte bătălii s-au dus, câte scrisori, mailuri una mai tare decât alta. Acum, ascult un "Brothers in Arms" și încerc să scriu un editorial care să mai și spună ceva. Și-mi aduc aminte că, nu demult, cineva mă întreba: "De ce-ți place calculatorul? De ce te joci? Ce găsești la ele? (jocuri) Nu-i o pierdere de timp? Nu devii legumă? Realitatea nu-i mai ofertantă? Te re**fugi**ezi în iluzii, în imaginație?" etc. Să răspund? Ce? Știi, noi eram niște prieteni, ne jucam toată ziua și nu știam de ce. Nu că acum aș ști, dar am ceva idei, iar câteva mi se par demne de spus, mai ales că nu toate-mi aparțin, sau mă rog, nu le-am descoperit de unul singur.

"Într-un sistem izolat, entropia crește" - o lege a termodinamicii. Cu alte cuvinte dacă stăm cuminți, murim liniștiți. Societatea are nevoie de agitație ludică. Dacă nu s-ar fi jucat teatru, nu s-ar fi făcut întreceri, dacă lumea nu s-ar fi distrat, ne-am fi dus de mult. De ce ne jucăm, știm: e nevoie. De ce la calcuator? Tot Zografi spunea că totul e un amestec de asemănător și neasemănător. Ne place la un câine că parcă înțelege, parcă se comportă ca noi și totuși are o zonă tare departe. Calculatorul are în el o mulțime de chestii care ne seamănă și totodată o zonă a lui: "Abort, Retry, Fail?". Bine a zis. Dar nu-i numai asta. Și voi știți bine că nu-i numai asta. Poate spune cineva că Romero nu s-a exprimat prin jocurile sale? Deci te poți exprima prin el, ba mai mult, te poți exprima prin joc. Așadar, conform definiției dintr-un dicționar (primul pe care am pus mâna, Artă - "Modalitate de expresie estetică") jocurile sunt o artă. Măiculiță, iar noi, niște mucoși, suntem critici de artă? Măi să fie. Păi ia să vedem. Uite, în Dicționarul de Artă e un pargraf despre arta pe calculator. Cum să faci imagini frumos colorate, care se mișcă, fractalisme, bălării. Asta criticăm noi? Nu. Criticăm cumva toată redacția artistică de pe lângă un joc: muzică, sunete, grafică, etc? Mda, asta facem. Dar astea-s vechi de când lumea, nu s-au inventat odată cu calculatorul. Însă mai putem spune ceva. Mai există niște zone de care ne legăm, o rubrică la care mă tot strofoc de multă vreme, foarte reprezentativă: JMC. Mamă, ce termen. Ia să vedem, un Tetris. Rusul ăsta trăznit a îmbolnăvit națiuni întregi: Toată lumea joacă "Cărămizi". Scuzați cacofonia, dar dacă așa s-a împământenit... vorba românului: "CE FĂCEM?". Sau ce să zic, Doom-ul e prea rapid, iar Quake-ul e prea încet. "Prea multă tehnică l-a făcut nesățios". "... iar în, multiplayer e excelent." Să trag o concluzie cum că mă pot exprima doar printr-un joc? Ba chiar în genul respectiv, umblu puțin aici și iese astfel încât jucătorul se simte mai minunat, și-l ating unde-l doare. Da, mijloc de expresie. Uuuu, ce-am zis mai sus: Genul? Vai, există genuri. Ciudată combinație de arte, și totuși, dacă extrapolăm, se pare că în toate mai există una, așa... aproape invizibilă, care n-are a face nici cu filmul, nici cu altceva. Uite, ăsta-i un joystick. E cu feed-back, vezi ce efect de pană de cauciuc în I'76? Ca să nu vorbim de stilul graficii. Wow, stil? Păi da, un Origin se diferențiază clar de un Bullfrog. Sau dacă vrei un R. Garriot de un P. Molineaux. Ah, și încă ceva. Cum adică, ce vroiai cu joystick-ul ăla? Mda, vroiam să zic așa, poate exagerat, că nici o altă modalitate de expresie nu coboară mai jos de cap. Vezi, auzi și simți cu sufletul. Niciodată cu pielea. Dar cine mi-a strâns mouse-ul așa? Eu! Am jucat un X-Quest. Ce-ai mă de te plimbi așa cu scaunul? Joc Doom în rețea cu încă trei tipi și dă ăsta cu rachete, iar eu mă feresc. Ahaaa, cum ai zis, cu încă trei? Ia spune-i ceva de bine. Uite, dă-i un BFG. Nu, că ăla e în echipă cu mine. Măi să fie, ce relații. Unde am mai văzit eu așa ceva. Teatru, film, da' parcă nu la genul ăsta. Doamne, ce încurcătură. Tot pierdere de vreme e. Ce-ai învățai tu dintr-un joc? Te-ai refugiat, vorbești despre violență cu ușurință, îți imaginezi că poți să-l împuști pe fiecare, că după ce-ai fost cu o fată ți-a mai crescut un punct la Experience, ori ești mai sfios, ori ești mai nervos. E o boală. Cine te mai crede când tu vezi toate lucrurile așa? Iar eu îi răspund " Trust is a wonderfull thing" - Cyberia. Ce-am învățat? "I'm sorry i had to kill you, but I must admit, I'm enjoing the silence"- Bioforge. Am învățat să mă bucur de toate altfel. Uite, nu vorbesc de alții, dar eu, am ajuns la sport extrem, ascult toată muzica și-o apreciez, mă bucur și de cea din jocuri pe care tu n-o ai, știu să râd mai bine decât tine, fac mai multe și pe toate cu plăcere, și odată cu mine sunt toți prietenii mei, pe care tu nu-i ai. De ce? Pentru că n-ai jucat Cyberia și nu știi ce-i aia "încredere" și nu ți-ai omorât prietenii în deathmach. Dar revin, mi-aduc aminte de unde am plecat, pe unde am trecut și-mi dau seama că ascult "Why Worry". Mă mai întreb odată, dacă jocurile sunt o artă. Dacă da, există niște jocuri atât de valoroase astfel încât fără ele, cultura ar fi sărăcit să zicem, la fel ca și cum n-ar fi existat Capela Sixtină sau Sinfonia a V-a? Ce-i drept, seriozitatea exclude jocul, dar jocul nu exclude seriozitatea. Jocul e mai vechi decât omul. Omul ajunge cel mai greu la maturitate. Omul... hei, dar unde mă bag? Poate ar fi mai simplu dacă v-aș spune, că nouă ne place să facem ceea ce facem, că am vrea să facem de 100 de ori mai mult și că sperăm că și vouă vă place. Uite chimb melodia, pun din nou "Brothers in Arms" și sper să rămânem așa. Vă mai aduc aminte că noi suntem GameOver... gata.

Andrei Fantana

P.S. - Toți care am jucat FullThrotle, am învățat să spunem o replică frumoasă: "AM I COOL, OR WHAT?!" Să credeți în ea. La urma urmei, ceea ce crezi despre tine, aia ești!

P.S.2 - Da, realitatea e mai ofertantă, dar după ce joci ceva.

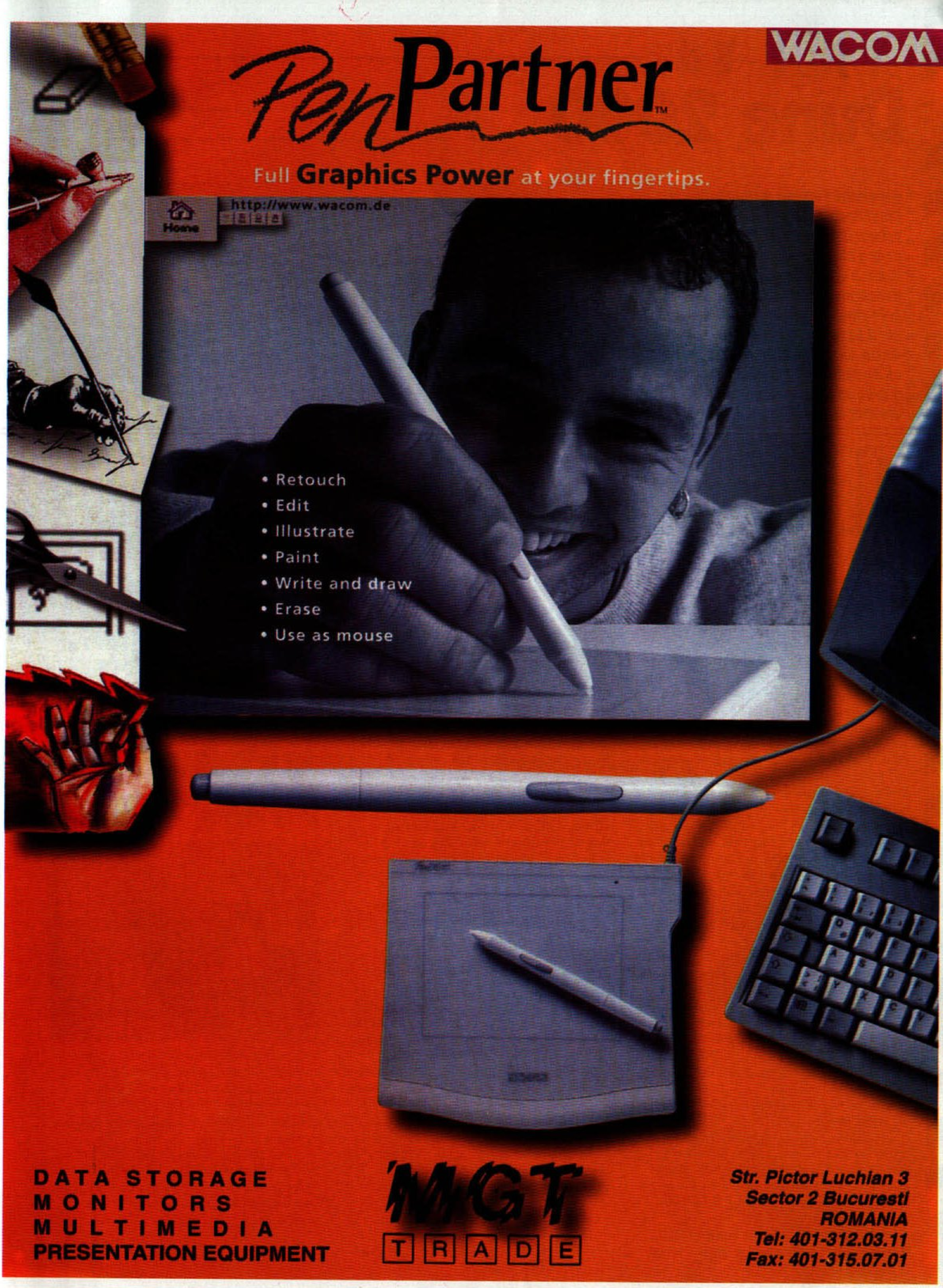
SUMAR

GAME OVER

Dan Rădulescu
director de redacție (gex)
Maximilian Corbu
director de direcție (max)
Andrei Fantana
șef de director (afantana)
Paul Friciu
director de fișiere (bugs)
Razvan Jianu
criticul (roger)
Stefan Zamfir
complicele (cz)
George Ionescu
șef strategii neeconomice (mazer)
Iulian Toma
director de sine stătător (johnny)
Au colaborat:
Bogdan si nu mai stim cum
Alex de la info'

Editat de EXIM TURIN srl
ISSN 1224-2403

Adresa redactiei:
Str. Agricultori 119-121,
bl. 82 Calarasi, ap. 13, sector 3, Bucuresti
E-mail: *nume*@gameover.kappa.ro
WWW: http://gameover.kappa.ro/
Tel: 320.3560 Tel/Fax: 322.6165
Magazin Tel/Fax: 613.9669
Notă: pentru email folosiți numele din paranteză


WACOM
PenPartner™
Full Graphics Power at your fingertips.
http://www.wacom.de
Home
• Retouch
• Edit
• Illustrate
• Paint
• Write and draw
• Erase
• Use as mouse
DATA STORAGE
MONITORS
MULTIMEDIA
PRESENTATION EQUIPMENT
MGT
TRADE
Str. Pictor Luchian 3
Sector 2 Bucuresti
ROMANIA
Tel: 401-312.03.11
Fax: 401-315.07.01

Dune 2000

de la Westwood

e vremuri a apărut un joculeț de la Westwood, care avea să fie numit primul joc de strategie în timp real și care a plăcut foarte, foarte, foarte mult. Grafica unităților era naivă, interfața descurajantă, AI-ul aproape inexistent și în plus nu avea nici multiplayer. Dar cui îi păsa? Astăzi tinerii ar strâmba, poate, din nas văzându-l și le-ar fi greu să ne-nțeleagă, după cum și nouă ne-ar fi greu să înțelegem de ce le plăcea moșilor noștri tânărul Gică Petrescu.

Dar iată că-i apucă deodată melancolia și aducerile aminte pe cei de la Westwood și se hotărăsc să facă dacă nu o continuare, măcar un remake, adus la tehnologia zilei de astăzi. Și ghici ce o să aducă nou: Interfață de C&C, multiplayer și grafică SVGA. Povestea rămâne aceiași: Împăratul adună casele mari și le promite că cel care va recolta mai multă mirodenie de pe Arrakis va rămâne la cârma planetei în cauză. Mirodenia era, ca produs finit, un drog care lungea perioada de viață a oamenilor, provoca dependență nasoală și se găsea doar pe Arrakis, planeta deșertică.

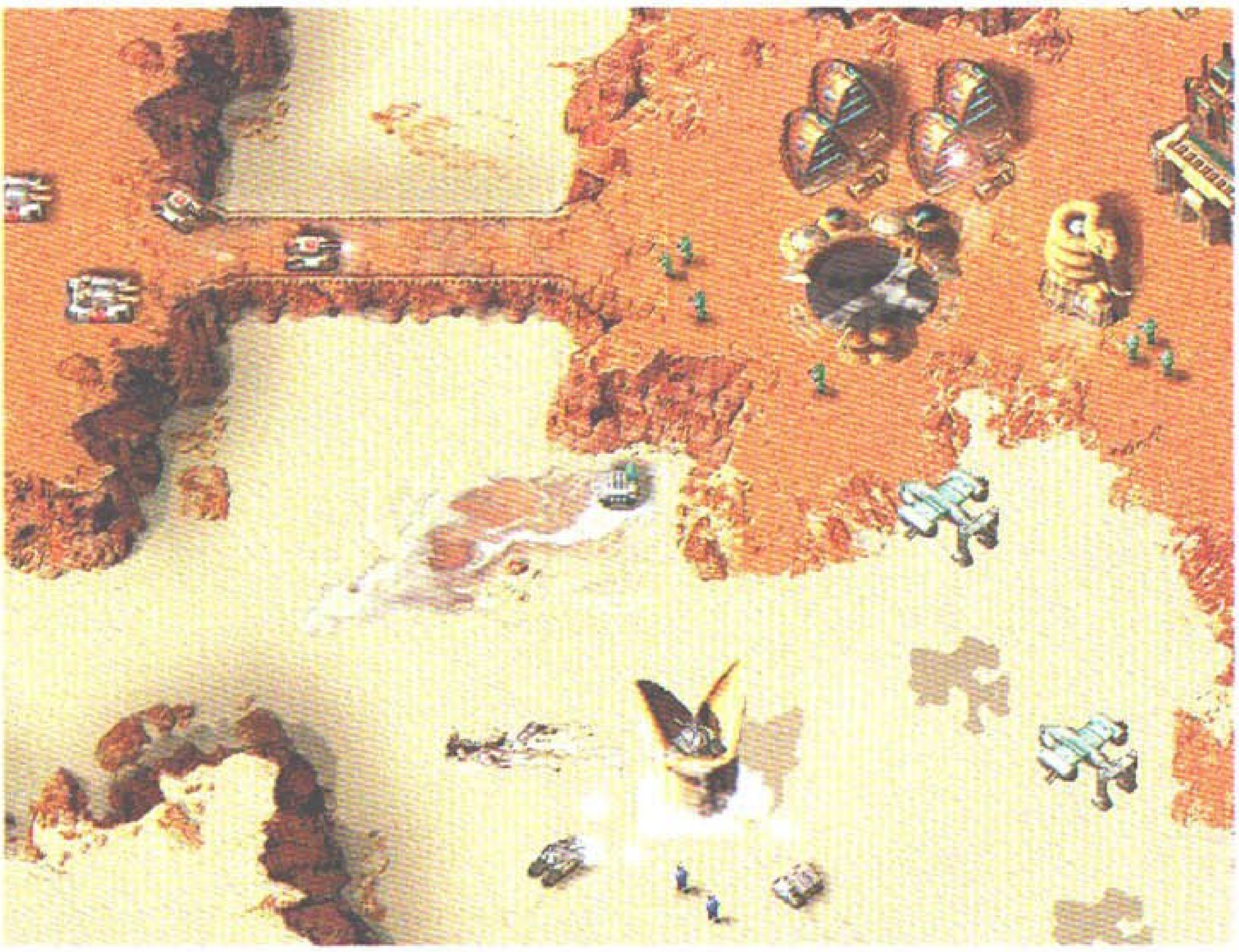
Ca și în jocul original, ai de ales între trei tabere, pe care să le conduci spre victorie, Atredeis, cei cinstiți și curajoși, Harkonnen, cei răi și nemiloși și Ordos, cei șmecheri și verzi.

Pentru a introduce jucătorii mai adânc în firul epic al acțiunii, au fost adăugate animații, de genul celora care au făcut universul Command & Conquer mai savuros și mai agreabil. Instructajul de dinaintea misiunii va fi făcut acum în full motion video, de către un mentat în carne și oase. Echipa care lucrează la realizarea jocului e alcătuită în întregime din fani, atât ai cărții, cât și ai filmului, care au de gând să se insipire din producția cinematografică pentru costume și decoruri.

Grafica, spuneam, a fost refăcută în SVGA și acum nu mai avem de a face cu unități și clădiri plate ca niște clătite, ci cu un peisaj multi-etajat, 3D, cu o perspectivă tinzând spre una izometrică. Asta se datorează schimbării engine-ului care, contrar așteptărilor, nu este cel încă plin de bug-uri din Red Alert, ci unul nou, ce-i drept, inspirat de acesta. Au fost adăugate, cu această ocazie, efecte de iluminare, iar exploziile au fost înlocuite cu unele noi și mai șmechere.

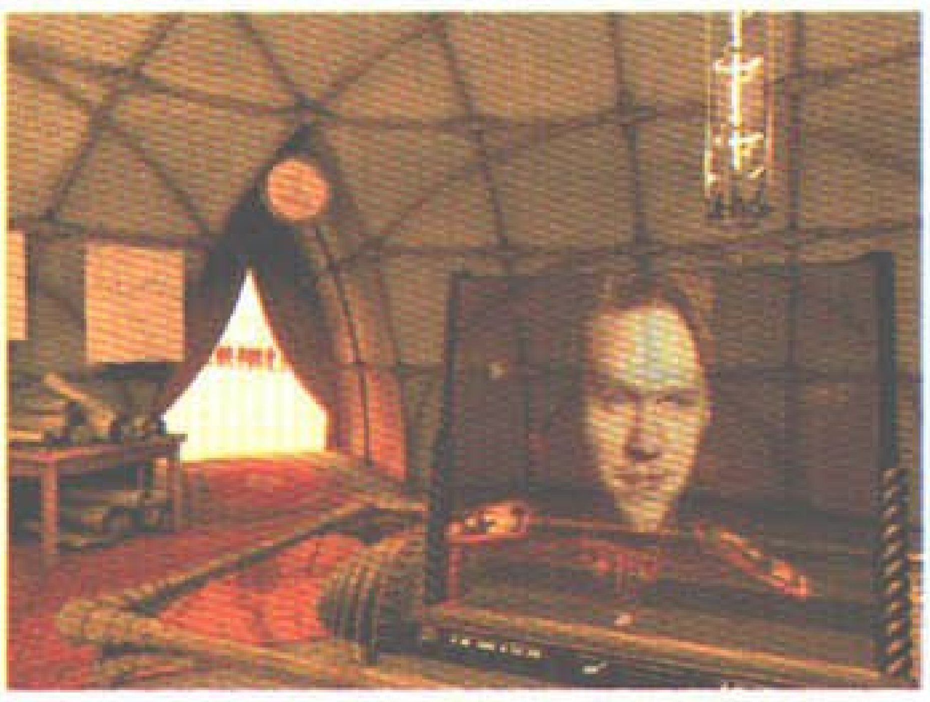
Misiunile, care ar fi devenit prea ușoare în fața interfeței C&C-âice (uau!) vor avea obiective ceva mai diabolice. Există nouă misiuni pentru fiecare tabără, în total 54, dacă numărăm și "bifurcațiile" care ți se oferă la fiecare misiune.

Pentru că tot vorbeam de unități și clădiri (vorbeam cu pisica) aflați că acestea au rămas,



Sus: că se văd umbrele unităților n-ar fi nimic, dar măcar pentru viermele ăla și tot ar merita să mai jucăm o dată Dune 2.
Dreapta: perspectiva a fost păstrată. Briefing-ul...





în cea mai mare parte, aceleași. S- a mai adăugat, citez "un inginer". O fi vreun fel de Tania politehnistă, care să captureze la micul dejun o clădire două. Vedem noi.

Dacă o să se adauge tipuri noi de unități sau nu, asta rămâne de văzut, pentru că realizatorii au vrut să rămână credincioși modelului original. Asta, pe de-o parte e ok, pentru că respectivele unități și clădiri fuseseră gândite destul bine și aduseseră idei rămase bune până acum. Mă refer la zburătoarele care se ocupau de recuperarea combinelor și unităților rablagite, care făceau dintr-o pradă ușoară, una relativ greu de atins dacă te uitai pe pereți. Plus toată cireada de Deviatoare, Sardaukari, Fremeni, Devastatoare, condusă te uriașii viermi de nisip, al căror AI a fost mult, mult îmbunătățit.

Pe de altă parte, păstrarea unităților originale, e mai puțin atrăgătoare, pentru că existau o mulțime de unități comune, iar cele diferite apăreau relativ târziu în joc. Echipa care lucrează la proiect a promis însă că o să le diferențieze sub aspectul diverselor atribute (putere de foc, armură, viteză, cost etc.). De exemplu, Harkonnen-ii vor avea o triciletă mai înceată dar mai bine blindată decât cea a taberei Ordos.

Pe lângă aceasta, au mai promis că nu vor lansa jocul pe piață până când unitățile nu vor fi perfect echilibrate, în vederea unui multi-player cinstit, fără slăbiciuni exploatabile, sau cel pușin fără unele evidente. Multi-player, Dune 2000 se va juca prin rețea locală (maximum 8 jucători), modem sau internet, acesta din urmă, disponibil pe serverul Westwood on-line. Cei care au trac la gândul unei petreceri în mai mulți, se pot antrena în Skirmish Mode, contra mai multor bucăți de procesor. Cea mai mare hartă de rețea are 128x128 ecrane și, ați ghicit, e pentru 8 jucători.

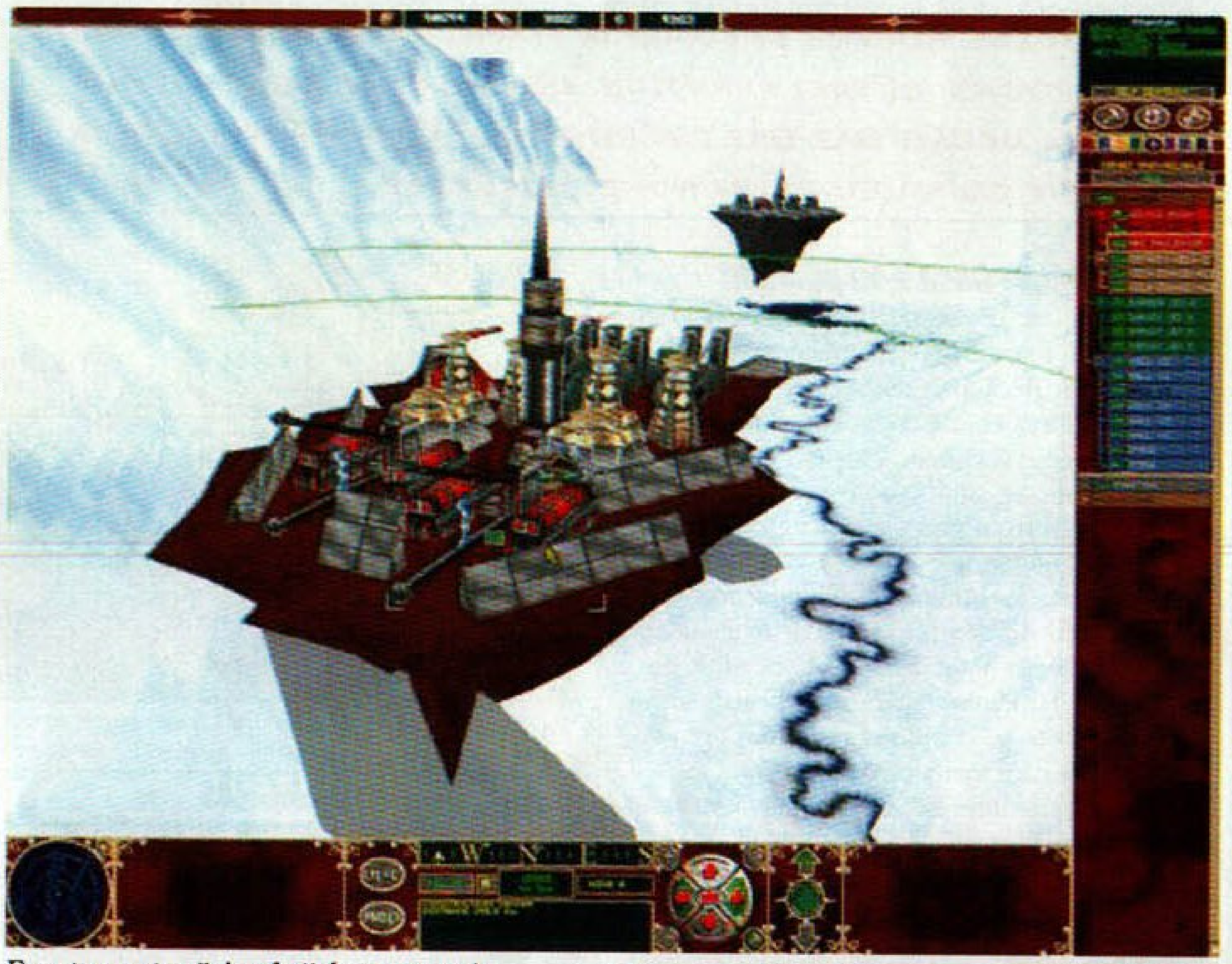
Ce-ar mai fi de adăugat? Melodiile, atât de îndrăgite de către fanii Dune 2, vor reveni, dar prelucrate, însoțite de altele noi. Iar dacă mai așteptați până la sfârșitul verii, poate chiar îl jucați...

-CZ

Stratosphere

de la Ripcord Games

Fie că am citit sau mi-am imaginat, fie că am văzut pe la tembelizor sau pe foarte marile ecrane, totdeauna mi-au plăcut imaginile, mai mult sau mai puțin create de imaginația mea, cu și despre insule zburătoare. O bucată de pământ plutind prin văzduh, precum o Laputã Guliveriană ceva mai puțin evoluată și cu ceva mai puțin element educativ într-ansa, a fost mereu pe gustul meu. Așadar Stratosphere...



Se dă o problemă simplă: cum să concepi cea mai performantă fortăreață zburătoare din zona de conflict, oricare ar fi ea, având la dispozitie cu mult mai mult decât se obișnuiește în genere. Nu tu fuselaj de navă, nu tu carenă, nu tu tribord, babord, punte de comandă sau depozit de muniție, nimic din toate astea. Posezi o bucată de pământ, în cel mai pur sens al cuvântului, pe care te străduiești să așezi în mod optim îndeajuns de multe fortificații ca să te apere de focul fortărețelor inamice, îndeajuns de multă "fire power" ca să se simtă că exiști, îndeajuns de mulți cai-putere ca să nu te miști precum un melc monstruos și îndeajuns de multă energie ca tot amalgamul să funcționeze.

Așadar, libertate totală de design și acțiune. Spațiul pe care-l ai la dispoziție nu este fix, aria maximă pe care poți să construiești... pământ, depinzând de clasa căreia aparține fortăreața și fiind mai teren de golf sau mai teren de fotbal. Jocul este un soi de simulator, în care se combină cu destul de mult succes, o strategie Sim-City-că împreună cu un arcade nu foarte alert și un management "de război" aparținând Mech Warrior-ului.

Faza tare este că, în afară de construcția forăreței zburătoare în hala de lucru numită Construction Menu, există posibilitatea, cea mai folosită dealtfel, de a-ți modifica mașinăria în timp real, adică în timpul misiunii. Poți deci să-ți update-zi strategia și stilul de lucru din mers, după cum simți că e nevoie.

Oferta de arme, motoare, generatoare de energie și alte device-uri este impresionantă și deovdește o imaginație demnă de stimă a producătorilor. De la catapulte la tunuri și mitraliere, de la centrale eoliene la baterii solare, tot tacâmul este prezent. Faci cam tot ce-ți trece prin minte din minunea tehnologică pe care o ai sub control. Poți opta pentru diferite strategi de luptă, funcție de personalitate. Dacă ți-a plăcut totporul în Quake, îți pui niște fortificații țapene, montezi niște colți fioroși la prova "navei", bagi o tură de motoare la pupa și te-nfigi precum un bull-terrier în primul inamic picat în labă. Dacă ești mai agil, pui accentul pe sistemul de ghidare și propulsie, mizând pe stilul de lucru lupesc - parcă așa susținea Jack London - "mușcă și retrage-te" (ceva de genul).



Colții pe care-i vedeți în partea stângă a pozei nu sunt pentru efectul estetic al insulei. Err... la fel exploziile.

Tehnic

Jocul nu a apărut încă, așa că nu știu să vă zic mare lucru despre structură, putând însă să rostesc câteva lucrui la partea grafico-sonoră. Aceste câteva lucruri sunt și nu sunt prea roze. Nu sunt roze pentru că grafic, Stratosphere nu arată excelent. Se mișcă un pic dubios și, deși engine-ul de bază e cu poligoane și texturi, apar câteva elemente bitmap-ate (explozii, de exemplu) care sunt destul de importante și mai strică din aspect.



Editorul de insule. Mai mult sau mai puțin misterioase însă cu destul de mult SF și cu destul de mult arhaism ca să facă parte din orice carte de Jules Verne.

Rozul vine din cei 16 biți pe care îi suportă grafica jocului, bineînțeles dacă procesorul e de acord. Și mai mult roz vine din aspectul, foarte important, că jocul nu e gândit să "rupă" pe domeniul grafic, fiind preferat cel al ideilor, strategice, războinice...

Sonor? Ok. Aștept jocul final să văd muzica. Deocamdată, ok.

Total

Dacă v-ați jucat când erați mici cu lego (bulgăresc sau nu) și v-a plăcut, Stratosphere are mari șanse să vă placă și el. E destul de complex, de variat și de adânc, ca să te prindă și, chiar fără să-l joci în disperare, tot riști să pierzi niște vreme pentru a verific dacă viziunea ta referitoare la mașină perfectă de luptă este cea mai aproape de adevăr. Go.

-Bugs

STAND PE VINE

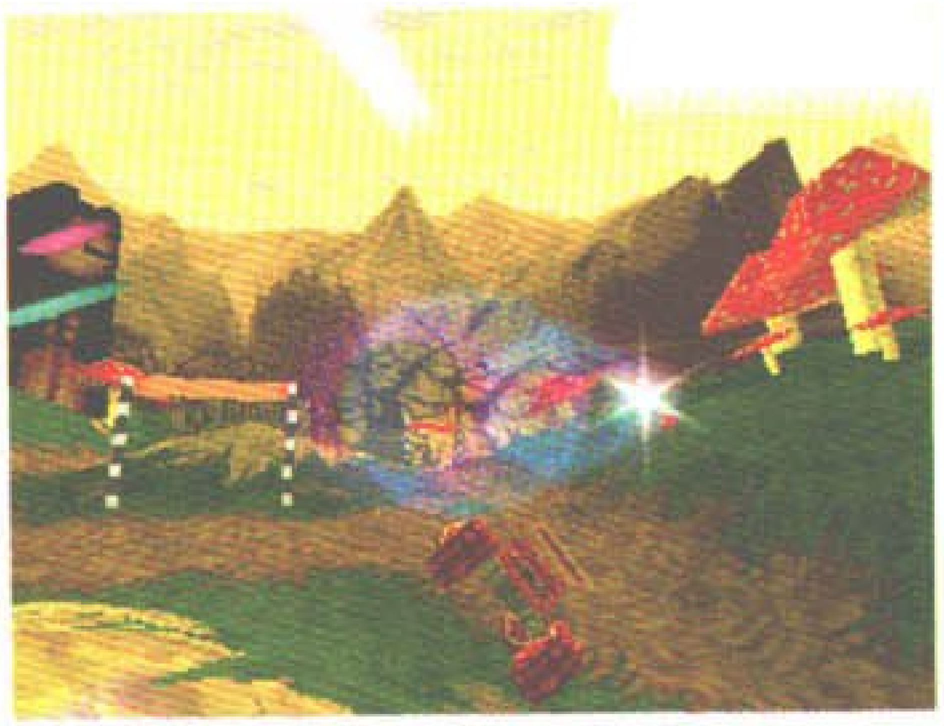
Gremlin: Release

din Anglia

TRIMISUL NOSTRU SPECIAL LA PORŢILE GREMLIN-ULUI A VENIT STORS PE TREI SFERTURI. INTERNAT DE URGENŢĂ NU SPUNEA DECÂT: BÂZ-BÂZ.. VÂRR-VÂRR.. UAU! FACEM IUTE O INJECŢIE CU MAGIUN ŞI MINUNE: VORBEŞTE.

Buggy - Dacă v-aţi plictisit!

Deci, dacă v-aţi plictisit de vechile joace cu maşini, fie ele simulatoare, arcade-uri, dacă toate astea de-au apărut în ultima vreme erau doar schibări de decor şi cutie, cu aceleaşi chestii fumate, atunci sunteşi de aceeaşi părere cu gazdele amicului nostru. Buggy este un joc de maşini teleghidate, cu antenă. Se schimbă problema nu? Adică am 16 tipuri de maşinuţe pe care le pot încerca pe 15 circuite, de la Grădinile Japoneze, la plaje însorite, grote subterane sau păduri. Care mai de care mai pictat, mai şucar. Ce-i foarte interesant e că toată treaba are un alt recul. Maşinile fiind uşoare sar şi se bălăngăne la cel mai mic hop. În plus elemente de arcade cât cuprinde. Astfel, poţi face cascadorii, combinaţii, ai obstacole, way-pointuri. Ce capeţi? Păi tot felul de bonus-uri: Speed boostere, părţi din circuit pe care nu puteai să mergi înainte, power-up-uri &stuff ba chiar ceva maşini în plus dacă termini mai multe chestii. Clasic nu? În rest, efecte de iluminare, de "particulizare" (particle effects - care-ţi murdăresc maşina înainte de a dispare într-un efect) de fum, ceaţă, umbre, translucenţe şi foarte important: Split Screen.
Dacă ăsta vi se pare pueril încercaţi...

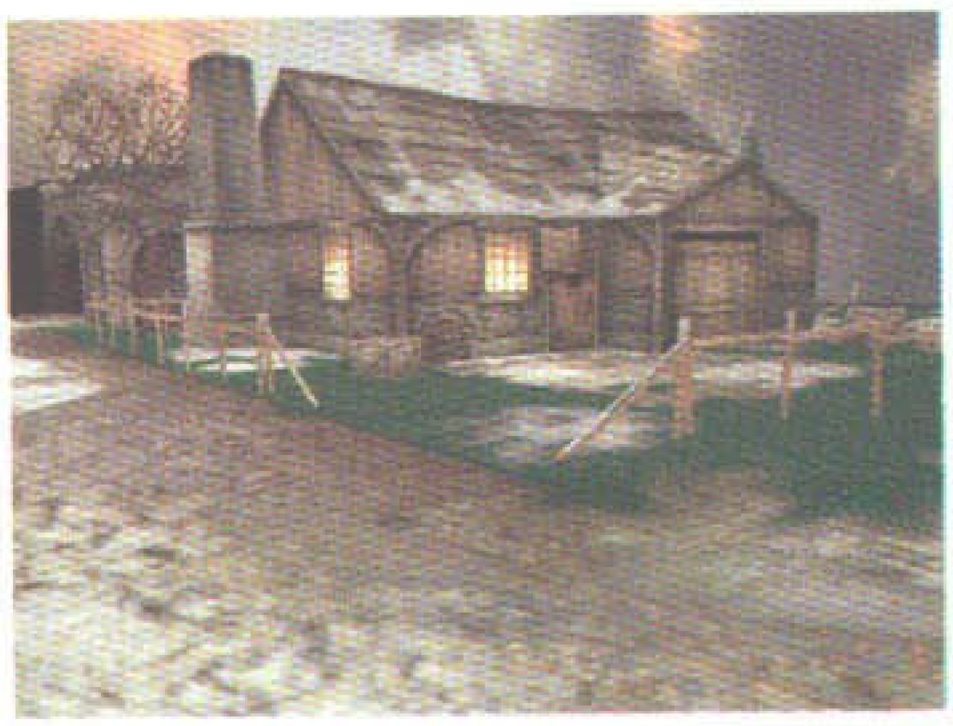


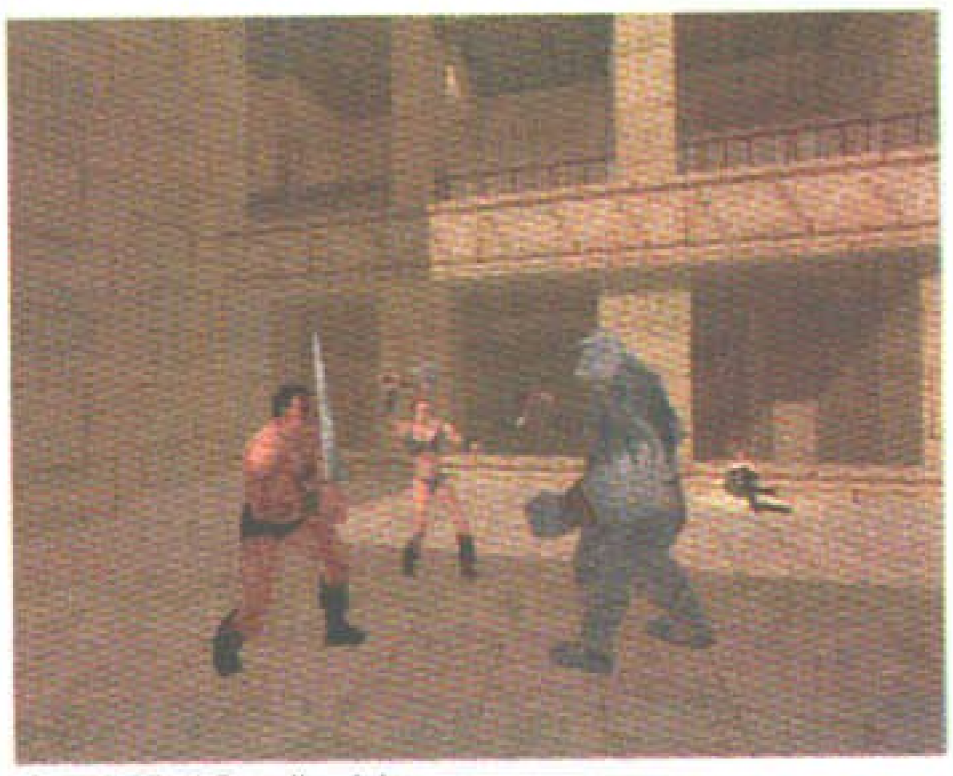
Buggy şi dinamismul său. Se pare că Gremlin a optat pentru un "joc" şi nu pentru un "simulator". Se pare? E chiar sigur.

MOTORHEAD
Put the pedal to the Heavy Metal

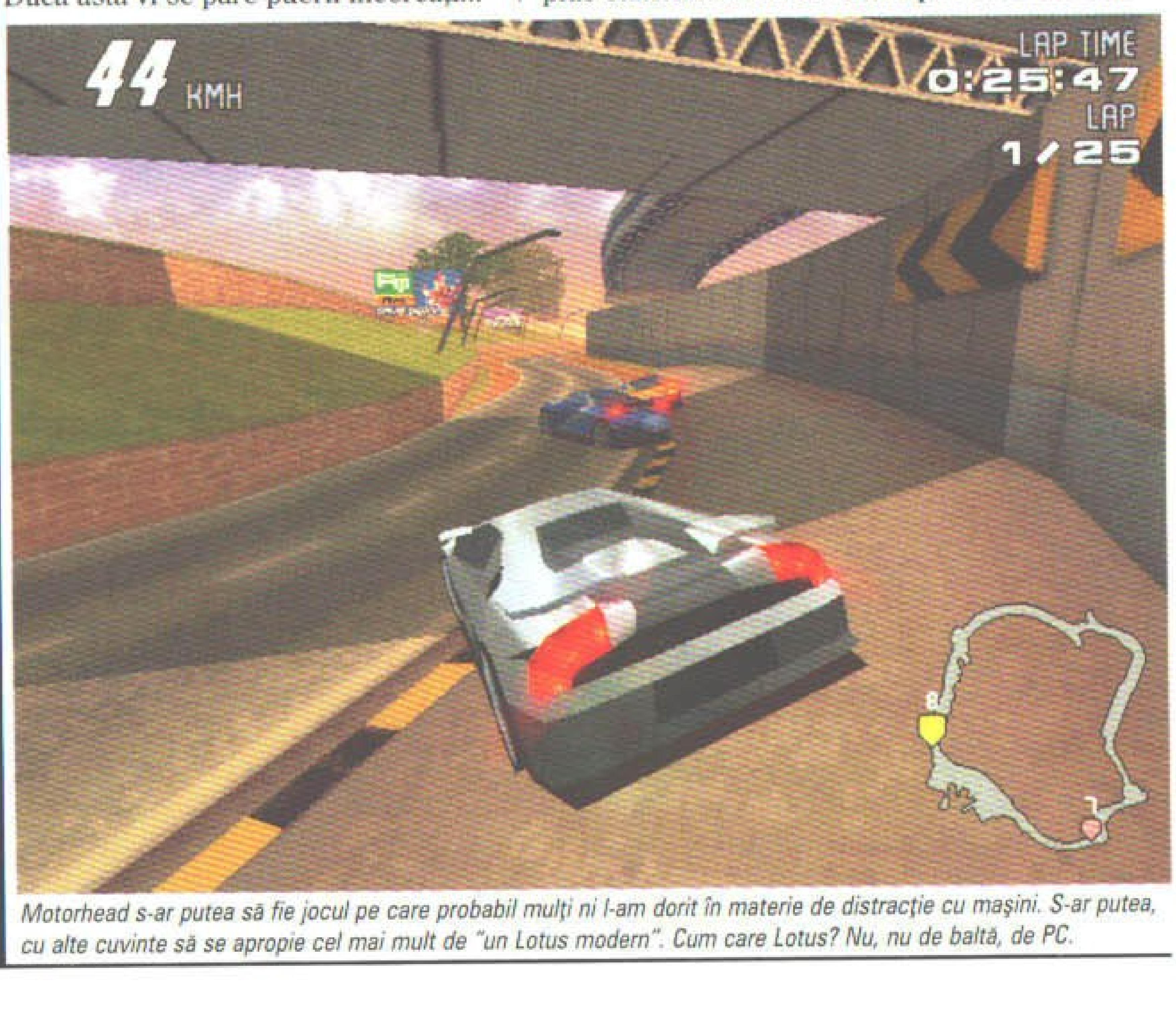
Cu siguranţă cel mai important lucru la joacele cu maşini, motocilete, bărci & stuff este senzaţia de viteză. Se pare că cei de la Gremlin au prins figura: Speed makes the difference au zis ei. Acţiunea se petrece undeva în viitor, unde tu faci parte din Transatlantic Speed League. Ai de alergat pe tot felul de piste, de la atostrăzi la drumuri miniere şi dacă termini mai vin şi alte maşini şi alte piste. La sfârşit, câştigând liga ai parte de un Mirror Mode: Poţi lua track-urile pe la coadă la cap. Ştie de 8 playeri pe un LAN sau pe Internet (cine are cu şi de ce!). Pe un pentium modest fuge mai tare decât Ben Johson, iar pe o sculă adevărată, cu 3Dfx are un frame rate mai ceva ca Steve Davis. În plus oamenii s-au concentrat pe AI. Astfel concurenţii commputer-ului nu mai trişează, nu sunt (dez)avantajaţi artificial, învaţă circuitul odată cu tine şi nu trişează. Cu cât joci mai mult, cu atât învaţă şi ei mai mult şi devin mai pricepuţi. La fel ca la Buggy ai mai multe tipuri de joc: Single Race, League (Campionat în cazul Buggy-ului) şi Time Atack. Aici însă ai o nouă opţiune: poţi să-ţi salvezi timpul şi să-l încarci în Ghost Mode unde concurenţii din reţea sau din procesor se vor chinui să te înfrângă. Asta drept să zic îmi place enorm. În time atack ai spaţiul necesar şi nu te stresează nimeni să nu faci performanţă. După ce o faci te delectezi privindu-ţi patetic(ii) adversarii. Ei, v-a plăcut? Buun, dar asta nu-i tot. Mai sunt încă nişte joace despre care nu prea ştim mare lucru. Erau într-un aşa stadiu precar de dezvoltare încât nu ştim ce promite, ce vrea, etc! Vă voi spune ce-a spus trimisu'! Este vorba de un RPG ce deocamdată se cheamă "RPG". Un engine ce aşa, la prima vedere i-o cam trage lui MYTH, adică zoomează de zece ori mai mult in/out, schimbi altfel unghiul, etc. O arhitectură excelentă, prin tot felul de locaţii funebre in/outdoors, efecte de iluminare... te du de vină repede. Uite poza alături. Cu acelaşi engine mai e pe listă un joc numit "Tribal Lore" dar nu ştim ce vrea şi ce e cu el. Hardwar se modifică pentru 3Dfx., deci încă nu-i gata. Pe deasupra mai e un 1-st person foarte interesant "Blade". Cu prima ocazie vă vom informa ce e cu aceste treburi. Trebuie menţionat că astea sunt cele mai speciale, Actua Tenis, PremierManager 98 şi altele nefiind surprize. Gremlin out. La fel şi solul. E la tratament cu dop acum.

-Bubble





Sus: RPG-ul Gremlin-ului
Jos: Meci mixt, dar nu de tenis



Motorhead s-ar putea să fie jocul pe care probabil mulţi ni l-am dorit în materie de distracţie cu maşini. S-ar putea, cu alte cuvinte să se apropie cel mai mult de "un Lotus modern". Cum care Lotus? Nu, nu de baltă, de PC.

Ultima 9

de la Origin

Pentru început dați-mi voie să vă explic că nu sunt un mare specialist în ceea ce privește subiectul de față, dar mi-am făcut temele și m-am informat binișor.

Seria de RPG-uri Ultima, începută în 1980 și condusă, cu mână de maestru de către Richard Garriot aka Lord British, cofondator al firmei Origin Systems, ajunsă acum la a noua parte, Ascension. Ultima VII este considerat ca fiind cel mai bun RPG al tuturor timpurilor.

Hai să intrăm acum și un pic în amănunte:

De la partea a patra, Quest of the Avatar (1985), personajul principal și campionul Britanniei, locul unde se de desfășoară acțiunea, este Avatar. Din partea a șaptea, The Black Gate, oponentul lui Avatar este The Guardian, un fel de entitate a dracului, care își petrece cea mai mare parte a timpului liber încercând să cucerească Britannia. La sfârșitul ultimei părți apărute, Ultima VIII: Pagan, Avatar, exilat până acum din Britannia, reușește să se întoarcă în lumea lui doar pentru a o vedea teribil transformată de către entitatea în cauză.

Ultima IX: Ascension, se vrea o încununare nu numai a trilogiei "Guardianice" ci și a celorlalte două trilogii existente până acum, în care Avatar ar trebui să se transfome într-o ființă superioară - Titan of Ether - pentru a-și face praf oponentul.

Aceasta este ultima parte a seriei care îl va avea ca personaj principal pe Avatar și designerii promit să rezolve multe dintre misterele episoadelor anterioare, readucând în prezent o parte din locațiile și artefactele întâlnite atunci.

Scenariul va fi non-liniar, questurile putând fi duse la capăt în orice ordine și având mai multe soluții de rezolvare. De asemeni vor exista quest-uri neobligatorii, demne de orice RPG care se respectă.

Însă aspectul prin care a șocat foarte mult Ultima IX au fost cerințele de sistem: Pentium 233, 32 MB RAM și accelerator grafic.Minimum. Pe de altă parte se spune că nimic nu ți se ia fără a primi ceva în schimb. Fiecare Ultima s-a bucurat de un alt engine și nici Ascension nu face excepție. Ultima IX va fi complet poligonal, fiecare ecran conținând 2000-3000 de poligoane, iar personajele 500-700. Perspectiva, ca o noutate pentru RPG, va fi liberă, jucătorul putând să-și aleagă, teoretic, orice unghi de vedere își dorește, fie izometric, fie gen Tomb Raider, fie orice altceva. În plus va mai exista posibilitatea să zoom-ezi și să dezoom-ezi la dorință obiectele schimbâdu-și dimensiunea în raport cu Avatar.



În ceea ce privește realismul și interacțiunea cu mediul,lucrurile se prezintă mult mai nebunește. Dacă se trage o săgeată care nu-și nimerește ținta, aceasta își va urma traiectoria și va rămâne unde a căzut până va fi recuperată. Un butoi va pluti - mai sus sau mai jos - sau se va scufunda în funcție de cât de plin este. Obiectele vor rămâne în echilibru sau vor cădea în funcție de propriul lor centru de greutate.



Evoluția din punct de vedere grafic față de ultima Ultima, este imensă. Atenția pentru detaliu este remarcabilă. Dacă și jocul-joc e la fel... we have a winner!

Vor exista zi, noapte, cer cu nori, stele, ploi, furtuni cu trăsnete, regiuni înzăpezite și umbre. Animațiile vor fi toate render-ate fără scene sau actori filmați.

Magia se va folosi după același model din Ultima VII, bazat pe cărți. Va exista, ca o noutate și un sistem bazat pe ritualuri despre care se zice că o să fie foarte spectaculos.

O îmbunătățire necesară vizează harta și orientarea prin Britannia, care ar putea deveni foarte confuză din cauza perspectivei "rotitoare" și a dinmensiunii teritoriale (150X150 ecrane).

Sistemul de luptă, diferit de cel din Ultima VIII care se zice că a scos peri albi tuturor jucătorilor va fi real time cu capacitatea de a pauza când ai nevoie. Interfața sistemului de luptă va necesita atât șoaricele cât și tastatura.

Asta n-ar trebui să constituie o problemă pentru că întreaga interfață va fi configurabilă la dorință, netrebuind să-ți fracturezi degetele încercând cine știe ce figură măiastră. Cursorul va fi deștept-   deștept astfel încât dacă rămâi cu el mai mult deasupra unui obiect va apărea un box cu denumirea obiectului în cauză.

În rest Avatar o să fie capabil să inoate, să zboare și să se plimbe cu propriul vaporaș prin Britannia asta implicând și bătălii navale.

Ultima IX este programată să apară prin toamnă pe două CD-uri. Până atunci nu vă urez decât să beneficiați de configurația respectivă.

-CZ

STAND PE VINE

Halflife

de la Valve Software

AAAAAAAAARGHHH!!! Mă dor pereţii omule... şi sunetul mă-nghite... Ţi-a fost zgârcită mintea de m-ai zămislit doar pe jumate-n nemernicia ta. Hhh... hhhh... ţine-mi de urât acum, de-ţi mai dă mâna! Scârnăvie ştiinţifică!



Încep acum un articol ce numai cu NIN se poate scrie. Sau, de ce nu cu muzica din Scourge of Armagon. Cu siguranţă însă, vechiul jazz trebuie lasat departe, departe de tot. Şi a fost Doom, si a fost Duke Nukem şi apoi Quake. Şi ce-am învăţat? Nu ştiu ce-aţi învăţat voi, ce am înţeles eu nu vă spun, dar ce au făcut cei de la Sierra veţi afla citind mai departe. Deocamdată...

Half Life este jocul care a făcut cea mai mare vâlvă la E3, ne-a uimit şi pe noi la ECTS, este făcut de aceeaşi echipă de maniaci care au făcut Ultimate Doom şi DukeNukem şi foloseşte un engine derivat din QuakeII. Cu alte cuvinte ideile demente ale acestor băieţi şi-au găsit un engine pe măsură. Au adăugat astfel un scenariu "mai prezent" ceva elemente de RolePlay şi Adventure şi pe lângă altele un AI ce a rupt oasele tuturor celor ce l-au văzut.

SKELETAL ANIMATION & STUFF...

HalfLife aduce prin această nouă tehnologie un plus de realism. Prin skeletall animation se înţelege că fiecare caracter este animat în funcţie de structura sa internă. Astfel, dacă intrii într-o cameră unde câţiva inamici discută sau joacă PopaProstu' vor întoarce doar capetele să te vadă. Ori, dacă împuşti un mutant în umăr sau în picior vei vedea o diferenţă, prin această tehnică reuşindu-se creştere numărului de frame-uri. Pe lângă această treabă, noul engine le permite transparenţa texturilor. Ce aduce asta? Păi pe de o parte vom întâlni parţi gelatinoase în componeneţa monştrilor pe de alta vom lucra cu sticlă multă, lichide multe, sânge mult şi chiar vom puea scrie pe pereţi mesaje celorlalţi jucători, eventual punând semnul clanului. Tot prin această tehnologie numită ActiveColor se pot combina lumini de culori diferite (în Quake lumina era albă) şi medii translucide cât şi texturi de metal ce reflectă lumina, toate făcute software, adică să meargă şi fără 3Dfx. De aici tot felul de monştrii scârboşi până la deliciu.

OBSEDAŢIILOR, SPERIAŢI COPII...

Ups, iar strigă Sile. Păi atunci, să-i punem la regim de gândire.

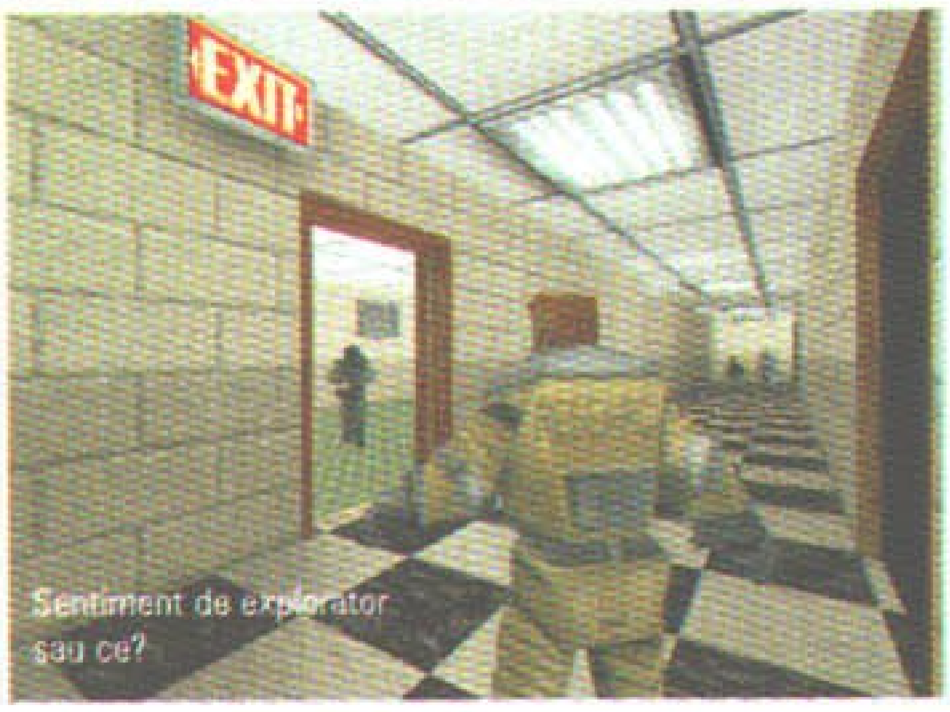
Înrebare: Ai AI?

Răspuns: Ai-ai-aiii...

La capitolul ăsta Half-Life-ul stă cel mai bine. Vorba aia: "Tre' să ai cap". Că dacă n-ai avea cum te-ai mai scobi în nas? Sau, ai încercat cu un creion în urechea colegului de bancă? Oh-hoo, şi că veni vorba, după ce-ai trecut aşa, de-a opta s-o tragi de elasticul sutienului pe colega din faţă şi s-o desenezi cu păr pe picioare? Că vorba cealaltă:" Unde nu-i cap, vai de picioare, fetiţo!" Da' şi fără cap iţi stă bine. Cel puţin în HalfLife! Hai c-am zis-o, he he ce mă mai distrez. Buun, să redevenim serioşi, că stricăm artic... şi moare Sile de ciudăăă hă hă!



AI-ul oponenţilor este făcut la meserie.

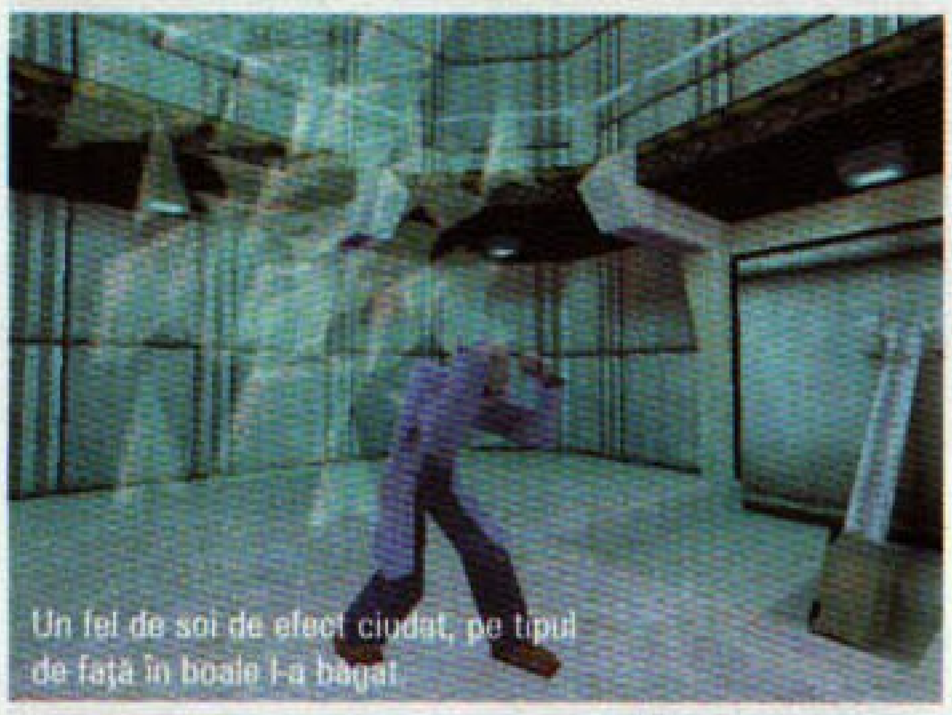




Şi ca să prindeţi mesajul vă dau nişte exemple. Să zicem că intru într-o cameră cu nişte lăzi şi nişte duşmani de tip soldaţi. Dacă trag întrunul, clar m-au auzit toţi, se ascund după stâlpi şi lăzi şi trag. Mă las jos după o ladă. Dacă zăbovesc acolo un pic, băieţii aruncă grenade în spatele lăzii respectiv în capul meu (Că tot era vorba...). Dacă îl atac pe unul ce stă ascuns să zicem după stâlp, se învârte odată cu mine şi/sau se bagă după o ladă, având grijă în toata această vreme să tragă-n mine. Asta fiind doar o mică mostră. Să vedeţi ce urmează, că vom vorbi despre, o Sile, nuuuuuuu...



O fi sor'sa lu' Shub?



Un fel de soi de efect ciudat, pe tipul de fața în boale l-a băgat.



Probabil cea mai cunoscută poză din Half Life.

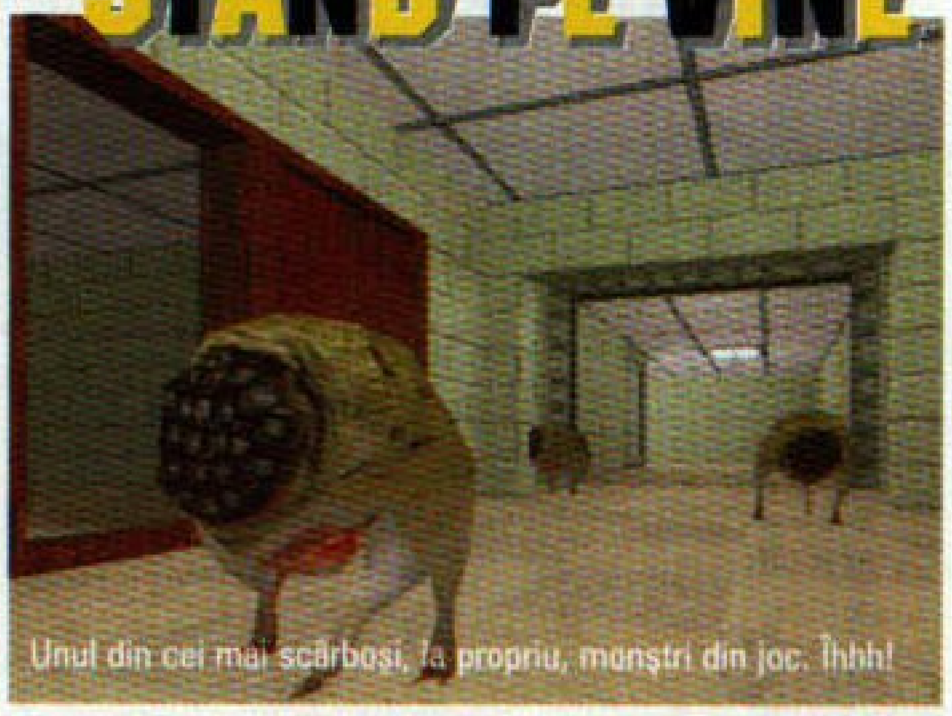


Animația personajelor folosește o metoda nouă și se pare că toți producatorii ar cam trebui să bage la cap.

MONŞTRI ŞI BALAURI!

Ei, asta a fost, adio, şi să ne iubiţi! (Vroiam să termin aici, de mila lui. Dar nu mă lasă inima) Deci, prin noua sa tehnologie, HalfLife sare de la 8biti/pixel la 16. Asta dă 65,000 de culori software şi 16 milioane cu accelerator. De aici, lucrurile evoluează în efecte de lumină ultra-realiste, ce permit efecte de fum şi ceaţă, sau câmpuri de forţă ce fade-ează ca un bec de 65. Apoi, partea de texturi-dinamice ne mai aduce nişte chestii. De exemplu, nişte ziduri care se umflă scabros, sau apa care vălureşte când treci prin ea, ca să nu mai zic de faptul că rămâne urmă în zid, dacă dai cu capul. Heh. Monştrii, (că aici vroiam să ajung), au deviat în combinaţii non-organice, au bucăţi metalice în componenţă, (este o fază în care trebuie să vezi după strălucire dacă e oţel sau aluminiu să ştii dacă tragi în el), 6000 de poligoane faţă de vreo 500 câte sunt acum pe piaţă, animaţie nebună şi... stai să mai vezi (ex: o secvenţă de mers are 80 de frameuri, iar faptul că fiecare parte a lui e animată separat ne va face să uităm seturile de animaţii pe care le vedem azi la fiecare monstru. Vom vedea practic de fiecare dată altceva, în funcţie de unde pică, unde tragi, cu ce tragi, din ce e făcut, etc, vor întoarce capul cupă tine când îi alergi, scot armele de pe unde le au, îi poţi mutila (le mai sare o bucată de textură de pe nas, etc-uri cât cuprinde). Buun, acuma vezi tu, că e o altă treabă importantă: mediul din HalfLife este structurat ecologico-social. Monştrii se împerechiază, fac cirezi, haite, turme ba unii chiar se papă între ei. Tot felul de animale te pândesc la tot felul de colţuri, cu tot felul de simţuri. Sunt unele care nu te văd deloc, şi se iau după auz, altele care-ţi iau urma după miros şi după ce găsesc ajutoare vin după tine, deci trebuie să te gândeşti un pic pe unde o iei, prin ce cotloane, pe unde te caţeri, pe ce ţevi prin ce găuri. Mediul e plin de elemente ca băltoci, mlaştini, bucăţi de gheaţă





Unul din cei mai scârboşi, la propriu, monştri din joc. Ihhh!

aşa că nimic nu-i prea uşor şi trebuie să te adaptezi la ceea ce vezi. Există pentru bucuria ta şi ceva vehicole. Unele chiar au arme pe ele. Fizica jocului este extinsă. Dacă de exemplu explodezi un soldat, o să-i distrugi şi sacul de muniţie. Poate o soluţie mai inteligentă decât bombardeaua ajută în astfel de locaţii. Ah, era să uit, dar poţi lupta cu un squad lângă tine. Iar în multiplayer intră 32 de jucători şi sunt admişi şi spectatori.

Alo Trustu'

Dom'le, la sunet, copii ăştia au venit cu o altă nouă tehnologie. DSP (Digital Signal Procesing) permite,(o să râdeţi), procesarea digitală a semnalului audio. Asta înseamnă că un sunet auzit într-o cisternă sună altfel faţă de acelaţi auzit afară. Sub apă sună într-un fel, pe un hol îngust intr-altul iar într-o hală mare... dacă se mai aude, se aude melOdios. He he. Mai gândiţi-vă că e şi 3D. Sculă!

Armamentul are ceva faze tari: sunt de la pistol la o mitralieră cu aruncător de grnade ataşat (nu merge din prima : îţi trebuie întâi grenadele, nu?) cu o mulţime de tipuri de grenade (patru tipe de grenade adică) printre care una de dă cu lumină şi un timp nu prea mai vezi (ca la blitz?), pe urmă o arbaletă (nu tu zgomot, nu tu lumini, nimeni nu ştie de unde vine) cu care în multiplayer poţi să-ţi săgetezi duşmanul cu săgeată personalizată şi înregistrată pe numele tău sau cu săgeţi tranchilizante şi o altă armă mare, care dă cu un "beam" cât vrei tu de gros (ţii apăsat şi creşte-n power) care vaporizează orice fiinţă vie, prece prin orcâte, p3nă dă de ceva solit. Sculă!

Oh, Povestea? Simplă. Tu în misiune ultra secretă. Mers la bază dezafectată de rachete. Descoperit experimente idioate. Luat decizie tâmpită. Vrut să ieşit afară. Afară luptă între Alian şi trupele guvernului. GameOver? Nu, trupele guvernului vor să mucles la tine. Tu fugit la Alian. GameOver? Nu se ştie... Gata. Ah, desigur, e gata prin Iunie. Pa.

-Bubble

Thief: The Dark Project

de la Looking Glass

Unii dintre producătorii mei preferați sunt cei de la LookingGlass. Ei, n-au scos nici un joc mediu. Toate titlurile lor sunt incluse la "CLASIC". Cu asa reputație nu prea ai unde să fugi, asa că, stând eu cu ochii pe ei, i-am urmărit in cursul dezvoltării ultimului lor produs. Am așteptat cât să fie gata de lansare și m-am pus și cu gura pe capul lor. La ECTS l-am văzut in stare incipientă și mi-a plăcut. Avea niște chestii încă dubioase cum ar fi faptul că săgeata avea vârful in partea opusă și multe altele. Am făcut atunci un interview cu Greg LoPicolo, producătorul șef, dar n-a mai apucat să mai intre. Zăpăceală mare. De atunci a trecut ceva timp și m-am gândit să-l mai intreb ceva. Ah, dar nu v-am spus despre ce e vorba. DarkProject este un 1-st person RPG, dezvoltat pe un engine propriu, care a arătat ce poate de pe vremea când Quake era încă in proiect (Vreau să spun că era o vreme când toate engine-urile arătau screen-shot-uri: Quake, Unreal, Prey si DarkProject). Ei, cum Greg era un pic prea ocupat, m-am întreținut cu Tim Stelmach, care tocmai venise de la StarshipTroopers.



Io: - Noroc maestro.Merge treaba?

Tim: - Îhi...

Io: - Cum fu' Starship Troperu'?

Tim: - Cool, mai ales efectele. Chiar mai aproape de carte decât credeam, ținând cont de ce zicea lumea. Cu siguranță unul; dintre cele mai bune filme la care ne-a plătit firma biletu'... cu siguranță mai bun decât "BatmanForever" despre care mai bine tac.

Io: - Mda, să intrăm in problemă. Ce-ți saltă ție nervii cel mai mult la DarkProject. Ce "feature" îți place?

Tim: - Clar: AI-ul străjerilor. Sunt destul de convingători și de provocatori deja și chiar avem de gând să-i facem și mai dăștepți. Te aud, te ochesc in umbră devin ușor suspicioși și te caută. Când (dacă) dau de tine nu-i nevie să te atace imediat. Pot să dea alarma, să-și trezească vecinii să te caute (să-ți ia urma) și tot așa. Pot să-și dea seama dacă s-a comis vreo spargere fără să te vadă neaapărat. Își dau seama dacă le lipsește ceva din inventar (din comoara lor) și dacă recurgi la violență, trebuie să te asiguri că nimeni nu le găsește cadavrele. E foarte misto că nu se comportă ca niște paznici generați, obsedați cum am tot văzut. Îi auzi discutând de departe. Dacă faci un zgomot, îi auzi ciulindu-și urechile... și tot așa.

Io: - Bine nene, da' câte NPC-uri are, câte niveluri, câte arme? Care-ți place ție al mai tare și mai tare?

Tim: - Ei, sunt doar câtiva NPCăi mai instăriți: E Cutty, un fel de complice, care vinde, schimbă marfă de marfă furată tăcut, mai e Constantine, misteriosul tău patron și Viktoria agentul lui. În rest, mai mici sunt Benedict un spirit blestemat ce bântuie în voie ruinele catedralei și Ramirez, "thew unsavory crimelord" care impinge lucrurile mai departe de limită... Sunt 16 misiuni in producție totalizând aproximativ 12 hărți. Fiecare hartă are fiecare câte o clădire sau sitem de tunele cu mai multe niveluri. Ne-am oprit deocamdată la 6 arme definitive. (sabie, arc cu săgeți 4 tipuri de săgeți magice) plus alte 4-5 power-up-uri care afectează AI-ul inamicului, terenul ș.a. Mai sunt însă și altele in fază de proiect. Mie-mi place al mai tare aia, cu săgeata zgomotoasă. Tragi cu ea și-i păcălesti pe străjeri.. poți fi destul de creativ câteodată. Altii p'aici preferă săgeata de foc, pentru frumoasa-i explozie. Mie-mi place să mă strecor, să păcălesc Ai-ul ăsta bun.

Io, de colo: - Ho, Constantine e tata, frate-meu și tot neamu'. O să-mi placă asta. Da' când va fost cel mai greu? În ce stadiu se află acum? Ceva vorbe despre data apariției?

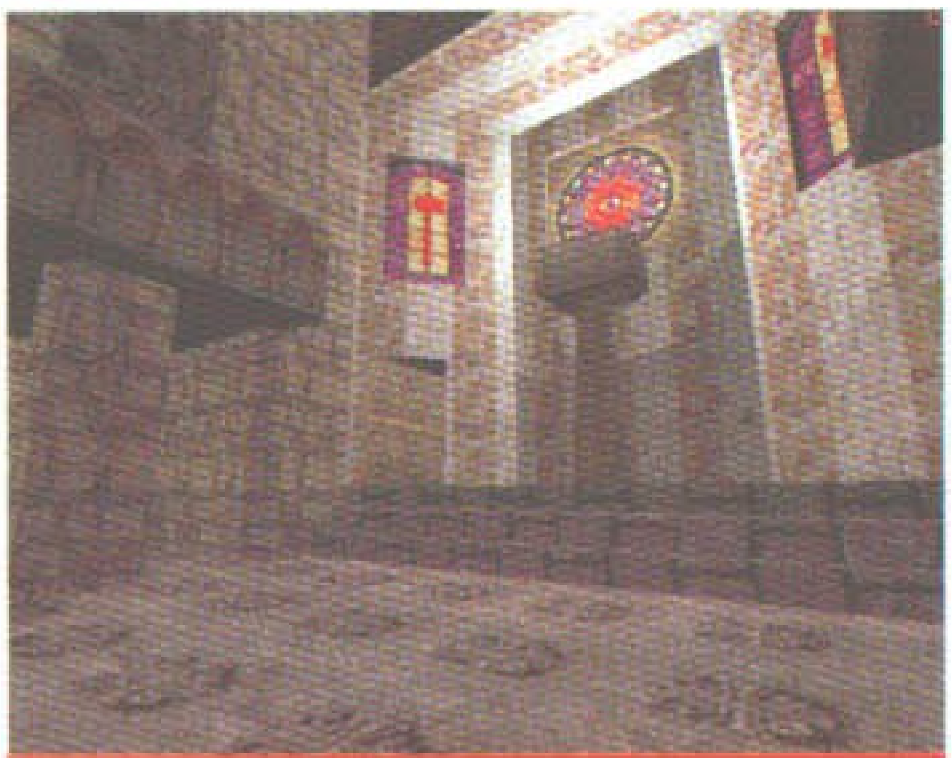
Tim, de dincolo: - Cel mai greu ne-a fost să ne decidem asupra conceptului de joc. Am inceput doar cu un slab prototip de engine și cu ideea de a face un RPG orientat mai mult pe acțiune, comparativ cu ce mai făcusem. Ne-am zbătut intre 2-3 concepte diferit pe parcursul a 6 luni, timp in care tehnologia a avansat. Tipul ăsta de decizie care poate schimba tot cursul jocului, mai ales când n-ai nici o sculă de editare la îndemână cu care să experimentezi, pe un engine nou e foarte greu de luat. Data apariției? Suntem deja aproape de un Alfa test, cu două misiuni prototip funcționale. Sperăm să fim gata cu jumate pân' la E3, adică in mai. O să ajungem in Beta, cu toaye misiunile jucabile prin vară, și o să-l lansăm la toamă-iarnă simultan in State și Ioropa.

Io: - Care-i jocul tău preferat? RPG-ul?

Tim: - Păi, tre' să las deoparte pe cele la care am lucrat. Buun, gata. Acum însă tot greu e, fiind atât de diferite. Totuși, cred că cel mai mult dintre RPG-uri mi-a plăcut Final Fantasy 7, la care de fapt m-a dat pe spate povestea și nu gameplay-ul. Mi-am cumpărat un SonyPlaystation doar ca să-l pot juca și am plâns pe bune când Aeris, "the floewr girl" a predat bocancii (a murit, crăpat, etc). În rest ar mai fi Dune2, StarControl2, Sonic și SuperMario64.

Io: - StarControl2. Superb. Ia zi, pe cine ai vrea să omori, de ce și... CUM? (Esteuna dintre intrebările mele specifice)

Tim: - În afara personajelor din RPG-uri nu e nimeni care să-mi fie in vizor (și pe care să admit public că-l vreau friptură). Joc acum un RPG in care Bill Gates incearcă să cucerească lumea și cu siguranță nu-i treaba lui. În realitate însă, lucrurile nu stau chiar așa (din câte știu), deci...



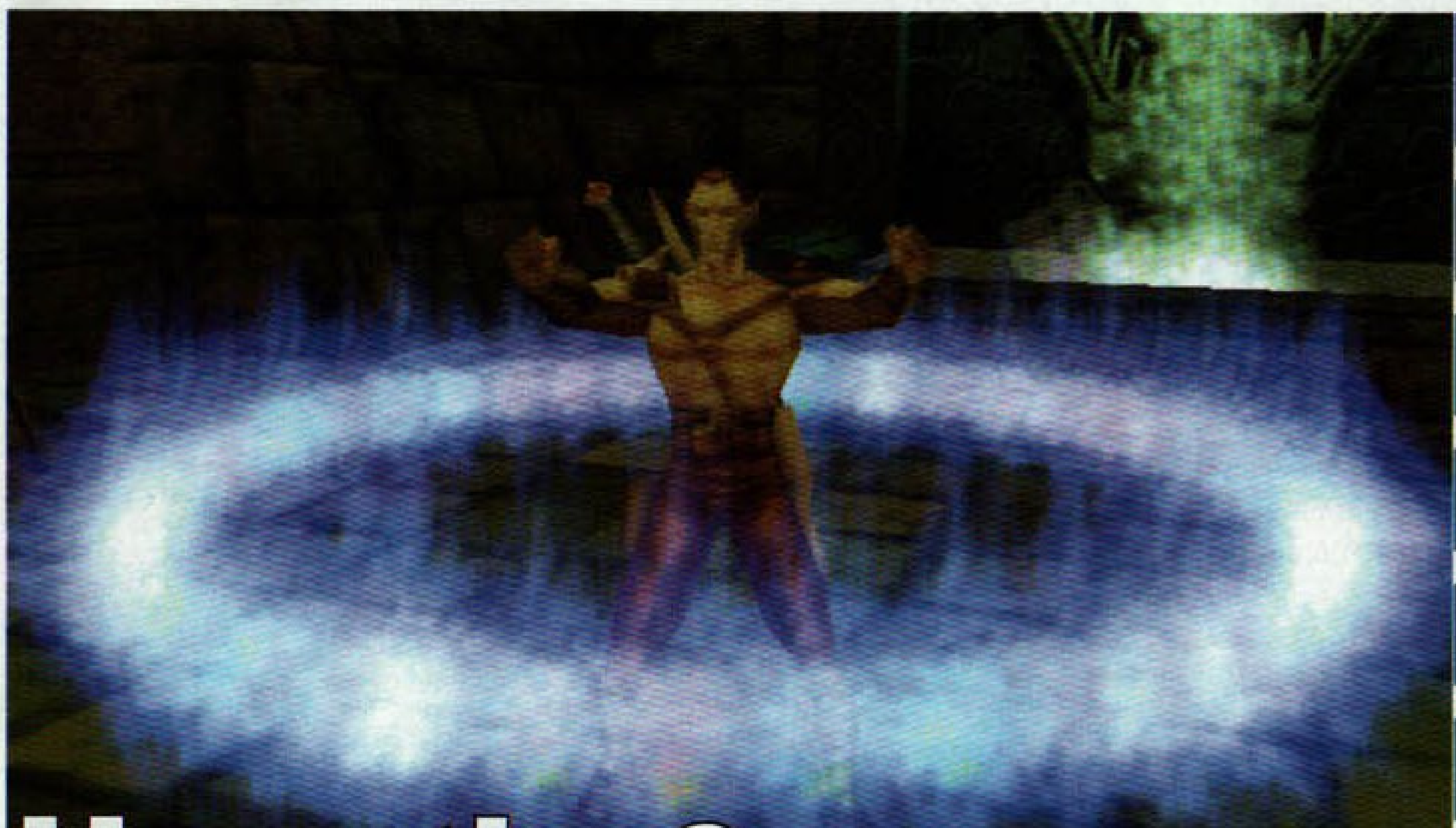
Cei care au jucat Quake-ul pentru faptul că era întunecos nu pot spune că Dark Project nu se ține de cuvânt. Dacă-l mai întunecau un pic, nici nu mai trebuia făcut.

Io: - Ați pus ceva și din cultura noastră in proiectul vostru? Un dracula mic, ceva? Nu vă inspiră zona?

Tim: - E adevărat, că tot americanul știe România așa cum ii arată Hollywood-ul Transilvania. Personal am o altă viziune asupra vampirilor și legendelor decât imitațiile lui Bram Stoker și bineințeles că multe din temele poveștilor comune țărilor est-europene (concepția de "Ogre" sau de vrăjitoare) au devenit standard in "fantasy rolle-playing"-uri.

Asta e băieți o bucată din discuția noastră. Vă asigur că mă voi ocupa personal de review-ul lui Thief: The Dark Project. Până atunci însă mai avem multe de trăit. Hai pa..

- Bubble



Heretic 2

Au trecut câțiva ani de la apriția Heretic-ului. A apărut Hexen: Beyond Heretic, pe care toată lumea îl considera continuarea firească a acestuia, ba chiar a apărut și Hexen 2. Totul părea normal. Serpent Rider-ii zăceau cu capul spart prin diferite colțuri ale universului, când deodată, Raven apare de după colț fluturând vesel un comunicat de presă: "Ce, ceredeați că ați scăpat, bibicilor? Treceți repede la tastatură că vă papă monștrii!".

Heretic 2 ne (re)introduce în pielea lui Corvus personajul nostru din Heretic-ul original, exilat la sfârșitul epopeei din lumea sa de către forțe răuvoitoare, pe nume D'sparil. De atunci au trecut mulți ani și Corvus are de aflat leacul unei boli misterioase care decimează populația continentului său actual de reședință. În acest scop are de explorat orașe, mlaștini, dungeoane și alte asemenea, fiind dotat, în primul rând cu o grămadă de magii ofensive și defensive, cum ar fi Sphere Of Annihilation, Repulsion sau Fireball și în al doilea rând cu un arc și un băț, magice și ele.

În plus, datorită engine-ului de



Quake 2 pe care îl folosește și datorită perspectivei novatoare - pentru Raven - 3rd person view, lui Corves îi mai reușesc și o serie de mișcări acrobatice, de înotat și cățărat, mai ceva decât o tombraideră. Sau riță, cum doriți.

Privind lucrurile puțin mai serios, Raven se pare că are de gând - potrivit propriilor afirmații și din ce am văzut prin screen-shot-uri - să fructifice din plin numărul mare de poligoane oferit de engine-ul Quake 2-ului, abordând un design detaliat și inspirat, atât pentru decoruri, cât și pentru personaje. În ceea ce privește efectele de iluminare colorată, acestea arată al naibii de bine dar, mă îndoiesc că sunt făcute software, find, cel mai probabil, necesar un anumit hardware. 3Dfx?

Tot potrivit propriilor declarații, logica jocului se pare că va fi îndreptată mai mult spre adventure și mai puțin spre acțiune, continuând linia începută de Hexen 2.

Lansarea la apă este prevăzută pentru sfârșitul anului, iar jocul va fi optimizat pentru Win95/98 și NT. În mod sigur au ținut seama de cele 5000 de bug-uri pe care le corectează 98-u' și sunt pregătiți pentru cele noi. Atât pentru astăzi, bună ziua!

- CZ



Asta ești tu și nu poți spune că n-arăți bine.

Quake 3

Ultimele știri i-au lăsat pe cei de la id-Software patronându-i pe cei de la Xatrix și pe cei de la Rogue în scopul realizării a două expansion pack-uri pentru Quake II. În același timp cea mai mare parte a echipei lucra pentru propriul add-on al firmei, iar Brian Hook și John Carmack construiau engine-ul pentru următorul joc pe numele său Trinity de la care a apărut chiar și un artwork, cu o gagică mai plinușă de cât Lara Croft, 'da tot cu gun-uri în mână.
Deodată John Carmack are o revelație , cauzată probabil de pre mult stat cu nasul în monitor printre secvențe de cod: expansion pack-ul id-uluinu va mai fi expansion pack ci Quake III, care va beneficia de mirifica tehnologie client/server a Quake II-ului și de engine-ul grafic - am putea spune chiar al motorașului grafic - al Trinity-ului, intr-o versiune mai tânără.
De altfel Carmack-ul respectiv a mai avut antecedente, bătându-l gândul să realizeze, între Doom II și Quake, un fel de Doom 3D, cu un engine gen Duke și cu o tehnologie client/server mai țapână dar până la urmă a lăsat-o moartă.
Tehnologia client/server de care e vorba în poveste a apărut în Quake, a fost dezvoltată în Quake II, a permis numeroșilor maniaci să se zbânțuie pe Internet sau local aruncâdu-se în aer unii pe alții și a mai permis clienților să arunce toată greutatea în cârca serverelor.
În ceea ce privește engine-ul grafic, stimați concetățeni, se stă destul de greu al naibii. Jocul nici nu vrea să discute cu tine dacă n-ai un accelerator grafic. Iar dacă te gândești că au hotărât să-l facă din cauză că nu doreau să se plictisească, până apărea Trinity, deci vom avea nevoie de prețiosul obiect într-un an, un an și ceva, situația devine mai albastră.
Dar există și unele mici avantaje. Tot artwork-ul va fi desenat în culori, pe 24 de bitzi. Cele mai multe texturi vor fi pe 16 biți, ceea ce va face o mare diferență față de Quake II. În încheierea speech-ului de anunțare Carmack a mai teoretizat puțin mai mult pe tema plăcilor grafice acceleratoare existente la moment. În esență Voodoo va fi doar acceptabilă (Dumnezeule!) . Voodoo 2 cu 12 Mega de memorie video ar trebui să fie extraordinară, iar Riva 128 ceva mai bună decât Voodoo dar..... consolarea. O ultimă consolare în domeniul plăcilor grafice acceleratoare, a mai zis Carmack, este că "the best is yet to come".
Condoleanțe.

P.S.: Dar înrebarea care mă chinuie în acest moment este cum va arăta Q-ul de la Quake III? Va avea trei cuie?

Quake II
Mission Pack: The Reckoning

Cine nu a jucat Quake 2?... Puțini fără îndoială.

Cei care au jucat Quake 2, care au înebunit stând nopțile în fața calculatorului, sau care au învățat pe de rost tot ce poate fi hartă "deathmach" transferate de la părintele sau (al jocului bineânțeles) cu siguranță așteaptă Quake 3.

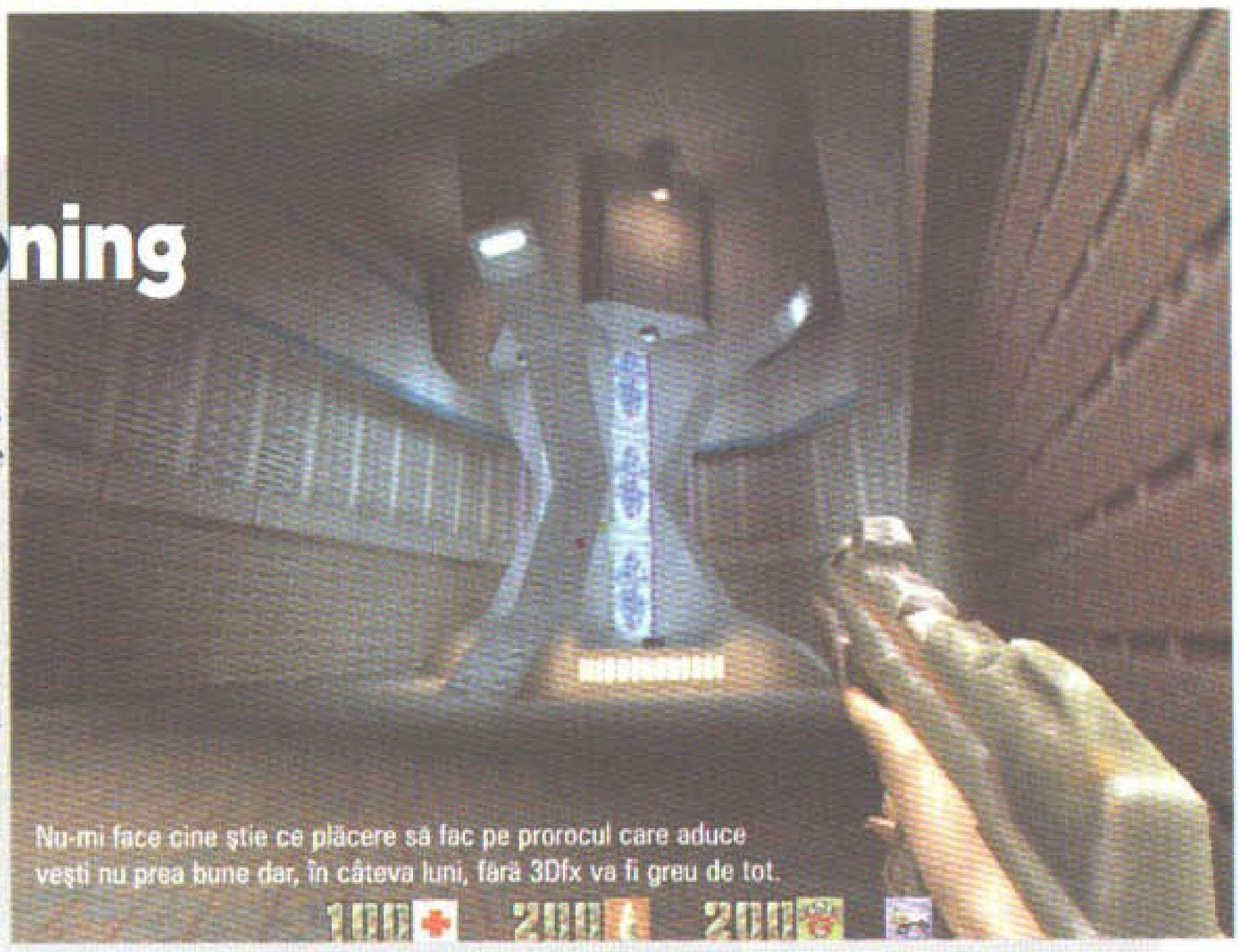
Până atunci să vedem ce vrea să spună ultimul pack pentru Quake 2

Quake 2 a însemnat fără îndoială un salt calitativ important față de predecesorul său, în ciuda părerilor nostalgicilor bătrânului, de acum, Quake, conform cărora în lupta pentru un feeling mai reușit s-a pierdut ceva din jucabilitate.

Quake 2 a venit, a trecut și deja se lucrează la un Quake 3, poate mai bun, poate mai "feelingos" și mai puțin jucabil. Până atunci este de jucat însă pack-ul creat de Xatrix Entertainment.



3Dfx sau nimic sau ce? Cum?



Nu-mi face cine știe ce plăcere să fac pe prorocul care aduce vești nu prea bune dar, în câteva luni, fără 3Dfx va fi greu de tot.

E de la sine de înțeles că pack-ul The Reckoning va însemna pentru Quake 2 ceea ce au însemnat pack-urile unu și doi pentru Quake.

Concret avem de a face cu o schimbare relativ importantă la nivelul armelor în primul rând, adică anumite arme au fost "upgradate" și au fost introduse arme absolut noi. Dintre acestea din urmă cea mai lăudată este "plasma accelerator" care va transforma inamicii în energie. Cu alte cuvinte dacă stai cam prost cu vitalitatea nu ai decât să "castezi" niște bile din acestea plasmatice într-o aglomerație de inamici și brusc aceștia se transormă în niște pui la rotisor, cu muștar iute pe deasupra. Canibalule!

Universul păstrează aerul "industrial alian" din Quake 2 și te vei năuci în trei episoade cu reactoare, canalizări insipide (?) sau "crafturi aliane" așa cum ești deja obișnuit. Monștrii din joc au fost și ei băgați în seamă și vei găsi pe parcursul jocului o serie de monștri absolut noi și absolut violenți.

Unul din cele mai adăugiri o constituie nivelurile de "deathmach" cu care este dotat The Reckoning.

Atât! Că spațiu-i mic. Am zis.

-Johnny



Efecte de catifelare la pește-n peșteră.



Așa frumos e nenea ăla că-mi vine să-l pup. Toc, toc! După aia, kaboom!

Producator: Auran/Activision	
Minim	Recomandat
P5-90/16M Win95 Dark Reign	P5-133/24M

Dark Reign: Rise of the Shadowhand

Mă întrebă Paul odată:
- Ce nu-ți place la Dark Reign?
- Păi stai să vezi...

Nu știu sincer de ce am fost așa pornit împotriva DR-ului. Probabil frustrarea că acesta a devenit "cover" în defavoarea Total Annihilation deși avea un scor mai mic... Nu! În nici un caz!

Eu sunt tipul de om care în jocuri de gen Orion și Warcraft (ambele) preferă să joace cu oamenii și nu cu orcii, bengalezii, gugumanii, izopropilbutanii ș.a.m.d. așa cum face marea majoritate, iar în Total Annihilation am jucat aproape exclusiv cu Arm pentru simplul fapt că unitățile aveau un aer mai din "topor", mai omenește, mai de utilaj industrial de la canal (Dunăre-Marea Neagră). Acesta cred că este principalul motiv pentru care DR "are un minus la mine".

Nu sunt încântat când tancurile au un aspect de buburuză verde-albastră, trag cu biluțe de plasmă verde fosforescent, sau când ditamai armata se deplasează cu viteza și zburdălnicia unui roi de furnici. Dar...

Obiectivitate absolută

Începând cu concluzia pot zice că dacă în momentul în care ai terminat DR-ul (de trei patru ori, cu ambele armate) ți-a părut rău că nu mai sunt misiuni de terminat și inamici de anihilat, atunci cu siguranță ești unul dintre cei care sunt puternic interesați de Dark Reign Expansion: Rise of the Shadowhand.

Add-on-ul vine (pentru că este add-on și nu vre-un joc nou, sau Dark Reign 2) în primul rând cu misiuni noi. Adică 14 misiuni single plus 4 misiuni pentru multiplayer. Buun. Foarte important e faptul că în acest pack mai apar și o serie de unități noi, pentru împrospătare.



Dark Reign un pic impulsionat. Un pic încărcat. Încă un pic de jucat.

În multiplayer poți alege una din cele patru armate (cele două noi fiind Freedom Guard Xenite și Imperium Shadowhand) și joacă maxim opt jucători, "cum vrea mușchii lor".

Nu poți ignora opțiunile pentru joc cooperativ împotriva procesorului. Editorul de misiuni multiplayer este de asemeni prezent și se ridică la valoarea editorului din joc.

Dark Reign avea cel mai tare editor de misiuni și chiar mi-a părut rău ca Total Annihilation nu a "mișcat" în această direcție, în ciuda posibilității îmbogățirii "on line" a jocului, cu hărți și unități noi de pe Internet. Și cum fiecare a avut la dispoziție acest editor, acolo unde în plus a existat și ceva simțire artistică și/sau arhitectonică au apărut și misiunile "custom", mai bune sau mai rele. Astfel în pack-ul DR ai la dispoziție misiunea și harta premiată la Dark Reign Mission and Map Building Contest. Este prezent și jocul "conversion" considerat cel mai bun, joc cu engine de Dark Reign.

Jocu'

Am "mausărit" prin primele nivele ale jocului și trebuie să recunosc că nu e rău deloc. Deși inițial am crezut că voi juca Dark Reign cu niște misiuni noi, în realitate anumite modificări la structura unităților și la viziunea asupra terenului au avut efectul de înoire scontat. Unitățile noi introduse în pack nu sunt chiar deloc de ignorat, lăsând jucătorului bucuria de a se întreba curios "asta ce-o mai fi făcând?". Important e faptul că poți "pava" ca să zicem așa drumul pentru a accelera viteza de deplasare a trupelor ceea ce are influențe pozitive din acest punct de vedere, dar negative, cel puțin în jocul multiplayer, când jucătorul găsește drum "asfaltat" care nu-i aparține și înțelege că se află pe drumul cel bun, care de cele mai multe ori duce în inima bazei inamice.



Culoarea mea preferată? Verdili.

Din nou concluzia?

În esență jocul are din plin ce oferi, și nou și vechi în același timp, așa că "Bice!". Am zis.

- Johnny

80

Ce ne place	Ce nu
Cei cărora Dark reign-ul le-a plăcut o să-l joace cu siguranță.	Nu reușește să schimbe opțiunea celor pentru care Dark Reign-ul nu a fost un joc bun.

STAND PE VINE

F1 Racing Sim

de la Ubi Software

Toți gamerii care se respectă au jucat, sau cel puțin au auzit de Grand Prix 2. Ei bine, aveți în față cel mai demn dintre urmașii acestuia.

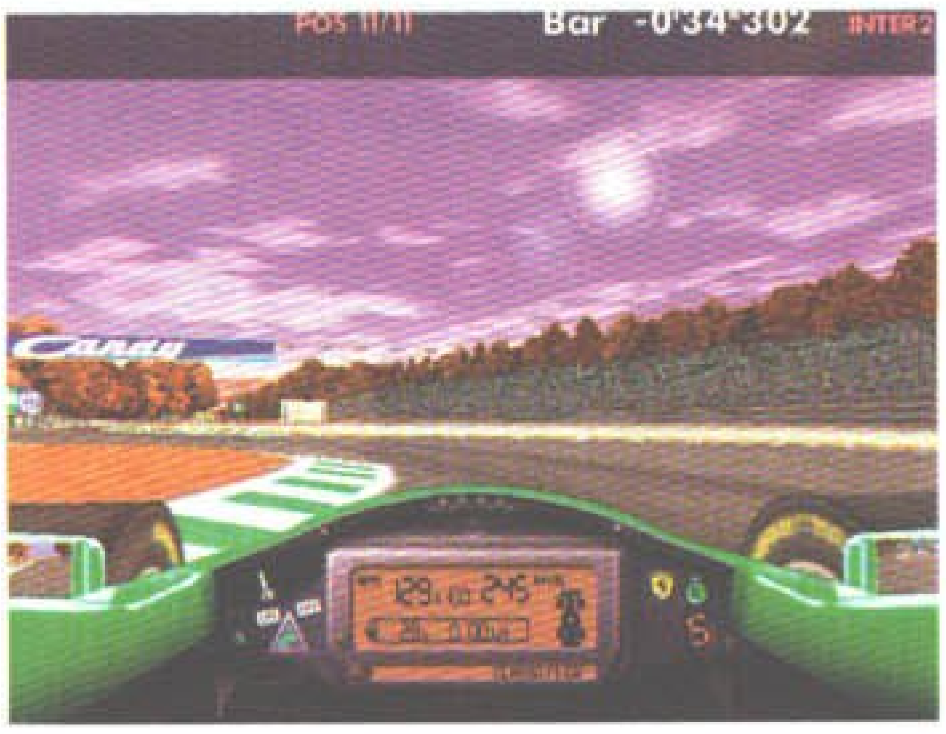


Cerul are aspectul obișnuit pentru serialele de popularizare a științei. În rest, nu pot spune că nu arată bine. Nu, căci aș minți. Ce nu-mi place este aspectul bordului. În F!GP parcă arăta mai... real?

Niciodată nu m-au impresionat jocurile care aveau ca subiect cursele de F1, Nascar, etc. Unele te plictiseau chiar fioros! Asta este de domeniul trecutului, sau mai bine zis perioada obscură de timp dinaintea revelației trăite de mine în fața acestui demo care, ce pot să spun, m-a entuziasmat într-un mod dubios! Când mi s-a împins bucățica asta de program sub nas, am trăit o senzație de repulsie gândindu-mă că va trebui să mă învârt în cerc de două sute de ori ca să băigui ceva despre el. M-am înșelat amarnic, pentru că m-am învartit, e adevărat, de două sute de ori în cerc, dar de bună voie și nesilit de nimeni și poate m-aș mai fi învârtit încă pe atât daca nu venea mama să ma convinga cu o batistă cu cloroform, să mă culc.

Dar să revenim la berbecii noaștri... Nici n-am lansat bine jocul că mi-am și facut câteva impresii țapene despre el. În primul rand mi-a trântit în fața niște menu-uri în care îți puteai schimba de toate pe la mașină, asta daca te pricepi, că eu m-am uitat campe sub sprâncene. Oricum nu puteau fi modificate, doar era o versiune demo. Dupa această interesantă și non-interactivă descindere prin meniuri cu ciudațenii tehnice, am fost aruncat direct în tensiunea startului unui mare premiu și anume cel al Italiei.

Realizarea grafică a jocului este excepționala și reprezintă tot ce poate fi mai bun în materie, la ora actuala. Un 3Dfx este absolut necesar pentru o mișcare fluida. În versiunea demo nu se poate seta rezoluția, default-ul fiind 640x480. Eu a trebuit să-mi vand acceleratorul că mueram de foame și am încercat să-l joc fără. Pe lângă că mi-au trebuit zece minute să ies din joc la cât de sacadat mergea, arăta și urâțel.



Peisajul este sublim, având în vedere că se repetă era normal sa fie pigulit. Amănuntelel au fost luate bine de tot în considerare. De exemplu, când o apuci pe arătură, constați că fire de iarba se prind de roți și altele sar în sus. De bucurie că treci tu pe-acolo, probabil. Ce să mai vorbim de razele soarelui care se reflectă marginea cockpit-ului sau în casca pilotului, exact ca la carte. N-aș știi să spun ce carte.



Eu m-am chinuit destul de mult să înțeleg ce se întâmplă în poza asta. Că scrie Ramazzotti sus mai e cum mai e, dar chestia aia neinteligibilă din stânga... Gluma.

Deasemenea, mișcarea masinii este realistă, când demarezi, de exemplu, vezi cum se învârtesc roțile cu o viteză din ce în ce mai mare și aproape că simți cum "te lasa în scaun" drăcia. Mașina arată foarte bine spre deosebire de alte încercări din domeniu, precum Andretti Racing, unde e grosolană rău. Oricum, comparația pe domeniul grafic cu orice alt joc de acest gen nu prea își are locul, din simplul motiv că F1 Racing Simulation este atât de bun încât nici nu le atinge pe celelalte.

Sunetele reprezintă picătura care umple cu succes paharul feelingului. Senzatia de "acolo" este perfecta daca mai dispui și de o consolă cu volan.

În concluzie, jocul promite să fie tot ce poate fi mai bun în materie de F1. Deși, probabil când veți citi articolul versiunea finala va fi apărut, ascultați la mine: daca se ridică la nivelul demo-ului, este exclus să ia sub 90.

Nu stiu exact ce anume din joc m-a determinat sa-mi placă atat de mult. Ori este atât de bestial incat... ori m-am tâmpit eu și din nevoia de a juca în sfarsit un joc cu F1 reușit cu adevărat de la GP2 incoace, accept orice încercare ca pe o mare minunăție. Hmm, prima variantă pare mai plauzibila, nu credeți? Pliz?

- Alex

Starcraft

E aici, jucat, terminat... scor estimat peste 90

Jocul a sosit prea târziu ca să-i mai putem face un review, totuși, pentru că a fost așteptat extraordinar de mult, nu mă lasă inima să nu vă spun câteva cuvinte despre el.

Așadar, Starcraft este un „clasic" la propriu și la figurat. Blizzard a mers pe un model care nu aduce aproape deloc lucruri noi, ducând însă stilul precedent - acela din Warcraft 2, în speță - mai aproape de perfecțiune. Jocul e realizat excelent tehnic, prin excelent înțelegând ***excelent*** și nu altceva. Același gen de grafică foarte detaliată, cu unități „mari" și peisaje de nota 10. Pentru că Blizzard au fost tot timpul niște maeștrii ai sunetului, o să mă rezum la a a spune că nu se dezmint nici aici. Chiar deloc.

Pe domeniul strategic, oferta de unități nu este deloc impresionantă ca număr. Faptul, însă, că ai trei rase între care alegi, alături de aspectul, extrem de importatant că diferențele între aceste rase se manifestă efectiv în strategia de joc, ridică mult jucabilitatea, existând trei abordări diferite ale conflictului.



O bătălie poate genera uneori secene ceva mai mult decât aglomerate.

În plus, realizarea tehnică îi conferă aspectul acela de... mâncare BUNĂ pe care o mănânci cu poftă. Chiar dacă nu e ceva original și nu oferă satisfacții „intelectuale" extraordinare, Starcraft este dovada vie că echipa de la Blizzard știe în cele mai mic amănunt ce face, iar așteptarea a meritat din plin.

Până la un review viitor, mai spun doar că, fără nici o urmă de îndoială, scorul va fi peste 90. Nu știu cât de mult spune asta, însă în momentul în care o să jucați Starcraft 10 ore încontinuu s-ar putea să nțelegeți mai bine.

- Bugs



Zergul e frate cu biologia, iar o bază de-a sa o dovedește cu prisosință.

În timpul misiunii se pot întâmpla lucruri deosebite. Să ți se ceră să te predai, de exemplu? Ei, las' că nu-i chiar ceea ce pare



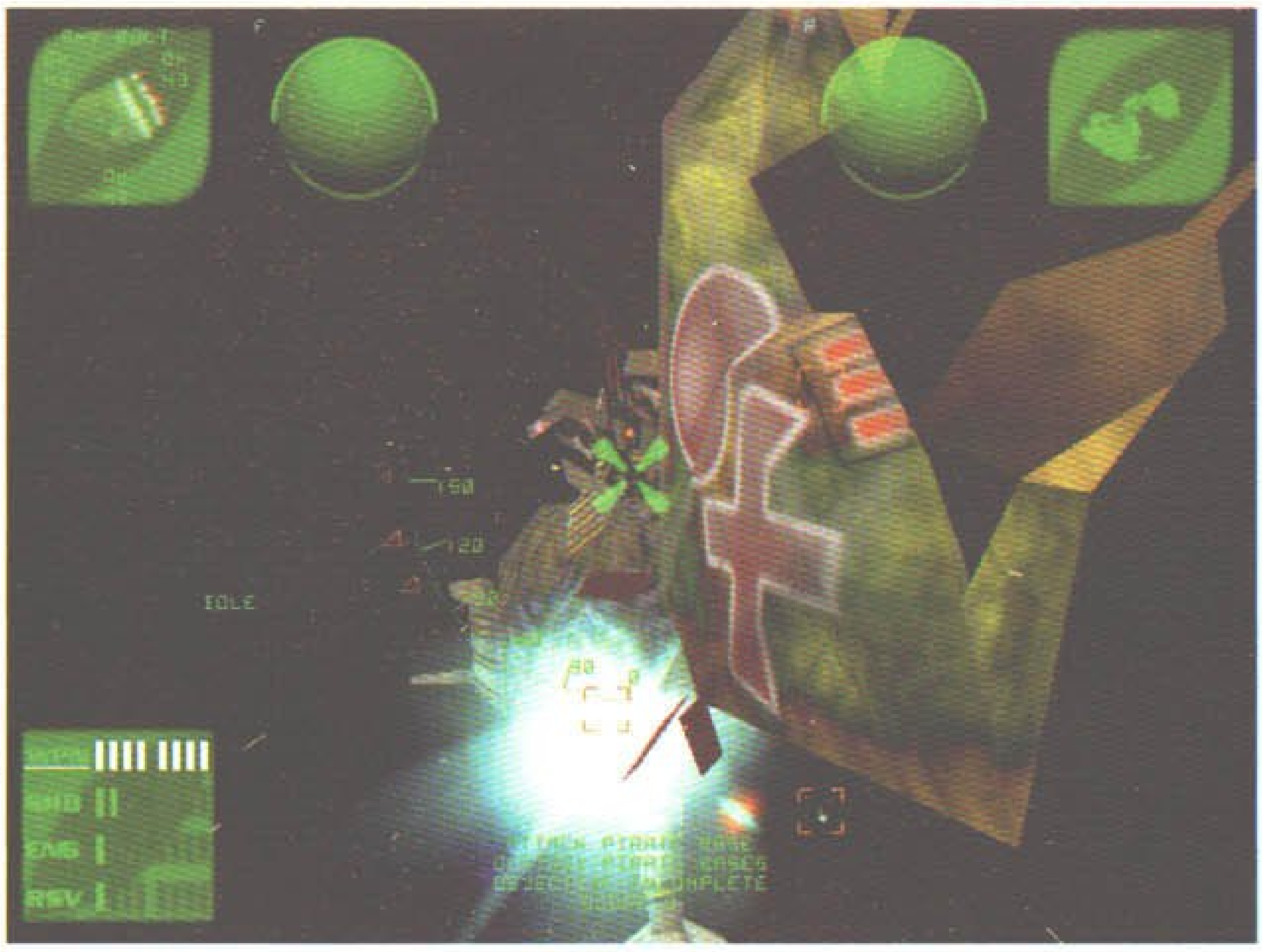
Grolier Interactive

Xenocracy

Zice povestea că peste ceva vreme, prin anul 10600 (era noastră) pe când Win95-ul va fi uitat și Pentium II va fi, fără îndoială o piesă de muzeu, omenirea, în loc să aibă bunul simț să dispară ca urmare a coliziunii pământului cu un "killer" de meteorit rău voitor, sau ca urmare a unui accident ecologic de proporții, colonizează ceva spațiu de univers, de la planeta Mercur (inclusiv) până pe unde se intersectează 62-ul cu 336.

În expansiunea sa bezmetică, omenirea "terraformează" niște planete, le transformă în mine uriașe de extracție pentru un material cam cidat, Lycosite (some kind of spice?), absolut necesar pentru a susține expansiunea nesăbuită a omenirii care necesită din ce în ce mai multe resurse.

Toate bune și frumoase: oamenii și coloniștii trăiau numai în lux, consumau numai lapte și miere (cu sare și piper după gust) și se uitau toată ziua la EuroSport și Cartoon Network. Zilele bune ale erei păcii și dezvoltării erau însă numărate. Puterea naște rapid corupție și lăcomie și unde apar acestea apar inevitabil ghionturile și gâlcevile. Acesta este motivul pentru care "mankind-ul" uită odată cu trecerea timpului unitatea lui ca specie și lasă loc apariției din umbră a patru colonii uriașe care urmează să lupte pentru putere absolută: Earth Dominion, Mars Combine, Venus Alliance și Mercury League, care în mod evident nu erau niște nevinovate echipe de fotbal.

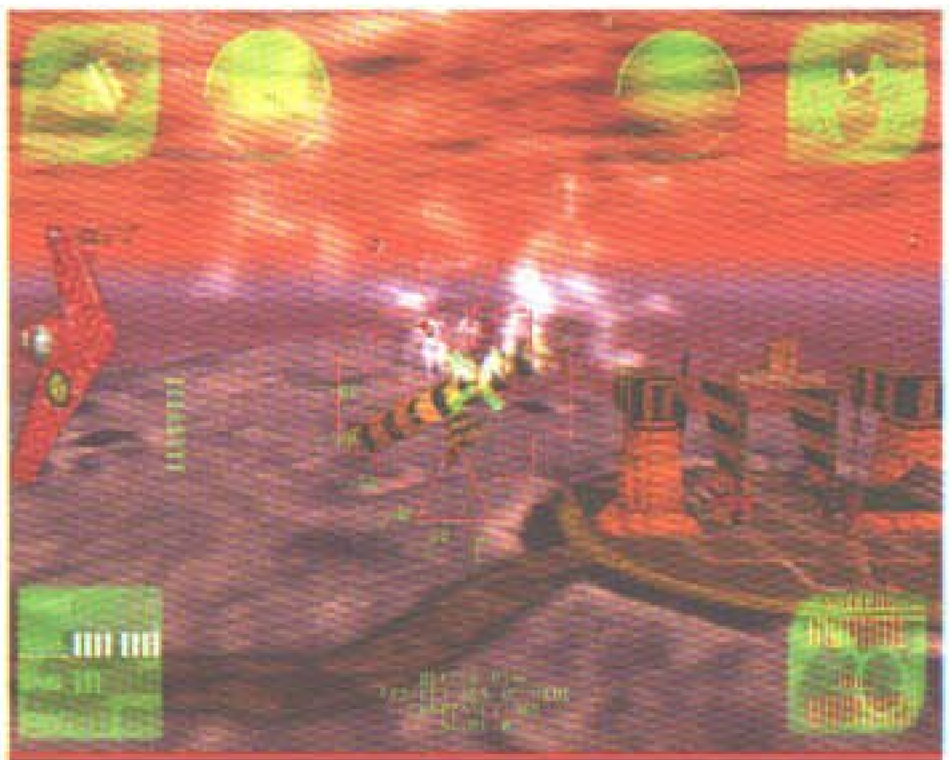


Ei, în toată brambureala aceasta, singura sursă de stabilitate o constituie United Planet Nations (UPN, sau dacă vreți "Go Planet!"), un fel de pact semnat de toate cele patru superputeri cu scopul de menținere a păcii și dacă se poate, a prieteniei.

Tu vei fi "commander-ul" unui Rei Squadron, bugetar la UPN și semnatar la CNSLR Frăția, iar misiunea ta va fi să... menții pacea între colonii și din când în când să mai pedepsești pe eventualii pirați.

Jocul va fi un fel de "arcade-simulation-on line game" întins pe misiuni aleatoare în 70 de locații, cu un display modificabil după dorință cu nave și arme de nebănuit cu accelerare hardware, cu multiplayer local sau pe Internet cu maxim 8 jucători simultan și câte și mai câte...





Xenocracy. Arată bine așa, cu 3Dfx cu tot.

Ashgan

De la un super-viitor fantezist, Grolier Interactive ne readuce scurt cu picioarele pe pământ (?) la un trecut la fel de fantezist: Ashgan.

Povestea e scurtă și fară multe pretenții. Concret personajul principal Ashgan este un prinț cam războinic care luptă cu disperare să-și recupereze regatul și oarecum onoarea lui de suveran nefamilist. Minunea de joc e un 1st - 3rd person desfășurat într-un univers medieval, cu puzzle-uri, capcane și vreo 60 de inamici fără scrupule. Personajul poate la nevoie inota, escalada sau orilce alte acțiuni necesare supraviețuirii, atunci când paloșul se dovedește ineficient.

Mai mult decât că este așteptat în această primăvară nici noi nu mai știm. Am zis.

- Johnny





De la protecția mediului sunt. Arzătorul e Ozone Friendly sau te notez în carnețel...



Nu știu ce e, dar sigur trebuie să fie dintr-o prezentare ceva.

MOST WANTED

În acest colțișor ne-am permis să inserăm viziunea noastră asupra celor mai așteptate jocuri. De ce? Ca să facem și noi ceva care să ne placă muult. Dacă nu sunteți de acord cu noi, puneți mâna pe pix și dați-ne cu feed-back-ul în cap până luăm la cunoștință. Bine?

ACTION

Daikatana/Ion Storm - Pentru că toți ne așteptăm la altceva decât ne-au obișnuit 3D shooter-ele până acum, la ceva care să spargă toate tiparele și să fie rău de tot.

De ce nu... **Halflife** - pentru că la o primă vedere cel puțin, pare să aibă o bucată de explorare... care nu e acțiune.

sau **Unreal** - Pentru că vrem să-l prindem în viață.



Daikatana



Diablo 2

RPG

Diablo 2 /Blizzard - Pentru că după ce ne-au siderat cu Diablo, evident că ardem la foc mic așteptând ceva mai mare, mai complex și mai evoluat. Și mult mai tare, dacă se poate.

De ce nu... **Revenant** - pentru că Diablo are avantajul unui strămoș puțin spus bestial

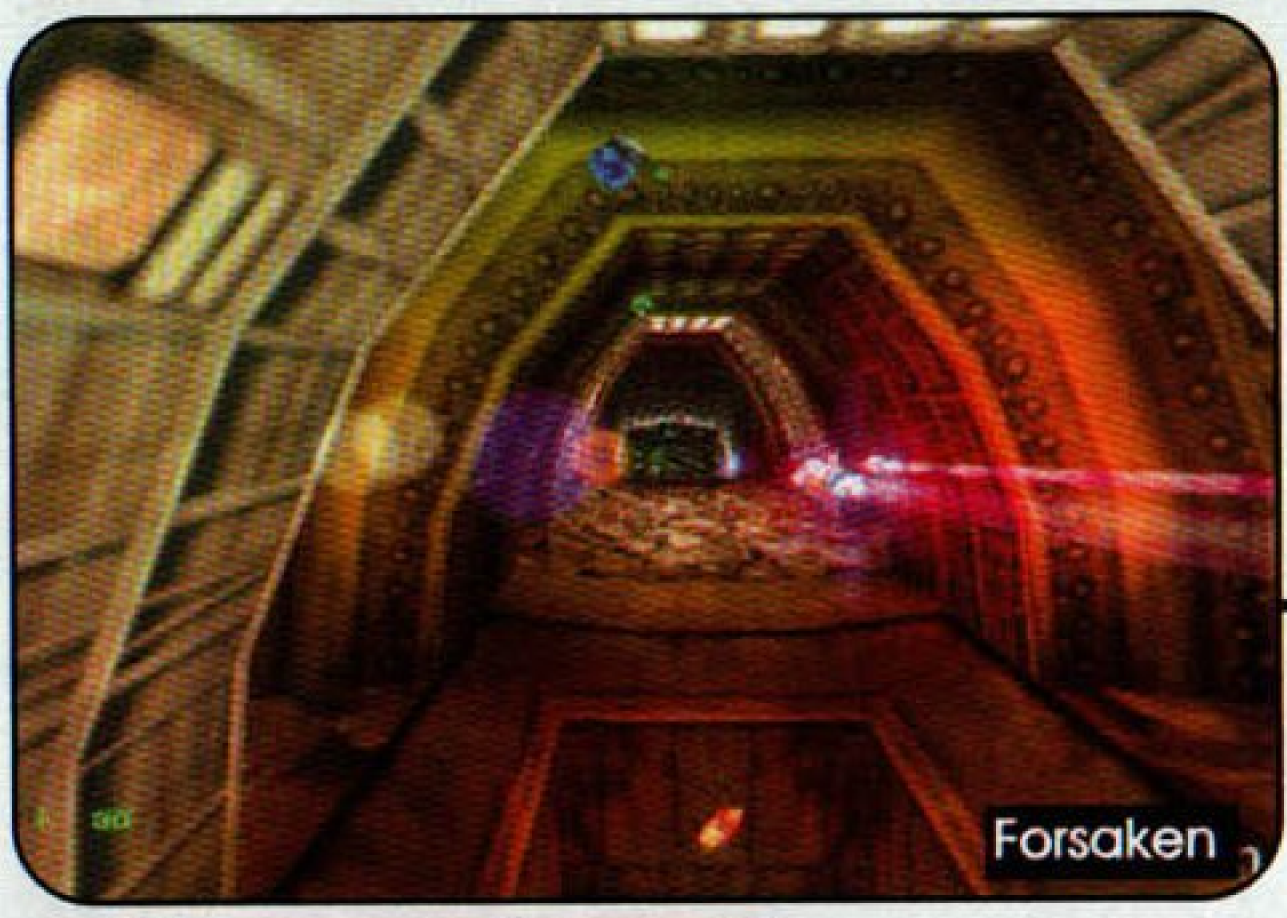
sau **Fallout 2** - pentru că nu știm mai nimic despre el

ADVENTURE

Warcraft Adventure: Lord Of The Clans /Blizzard - Pentru că universul Warcraft-ului ne-a placut atât de mult încât vrem să intrăm în el și să nu mai ieșim de acolo.



Lord Of The Clans



Forsaken

ARCADE

Forsaken /Acclaim - Pentru că, trebuie să recunoaștem, declarația echipei Paul - Andrei, bâlbâită și sub stare de șoc, ne-a arătat ce poate face din om, grafica pe 3Dfx dusă spre maxim.

De ce nu... **Mortal Kombat 4** - pentru că trebuie să ne dezintoxicăm mai întâi un pic, uitând de "fatale", "babale", "animale" și "brutale". Numai un pic?

STRATEGIE REAL TIME

Total Annihilation 2 - Pentru că e prima parte a zdruncinat destule concepții privind grafica, dimensiunile, dinamismul și... concepția din domeniu.

De ce nu... **Starcraft** - Pentru că, deși când am început să ne gândim la Most... nu era, acum îl avem.

sau **Behind Enemy Lines** - pentru că e mai mult decât o RTS și... chiar așa, de ce nu?

STRATEGIE TURN-BASED

MAX 2 - pentru că MAX a avut de departe unul din cele mai bune AI-uri, dacă nu cumva cel mai și pentru că MAX 2 promite să fie și mai și.



Commandos: Behind Enemy Lines

Battle Zone



"A venit Battle Zone!" Iau poștașul de o aripă și îl pup cu ecou, astfel încât acesta se emoționează și uită să mai distribuie pensiile în ziua acea. În starea mea de beatitudine încep să strig bezmetic: - "Ospătar! Suc de mere zdrobite de perete pentru toată lumea!", ignorând gesturile disperate ale lui Fane care încearcă să mă aducă în simțiri cu o pereche de palme și o sticluță cu eter mirosind a Windows '95...

Tell me a good story

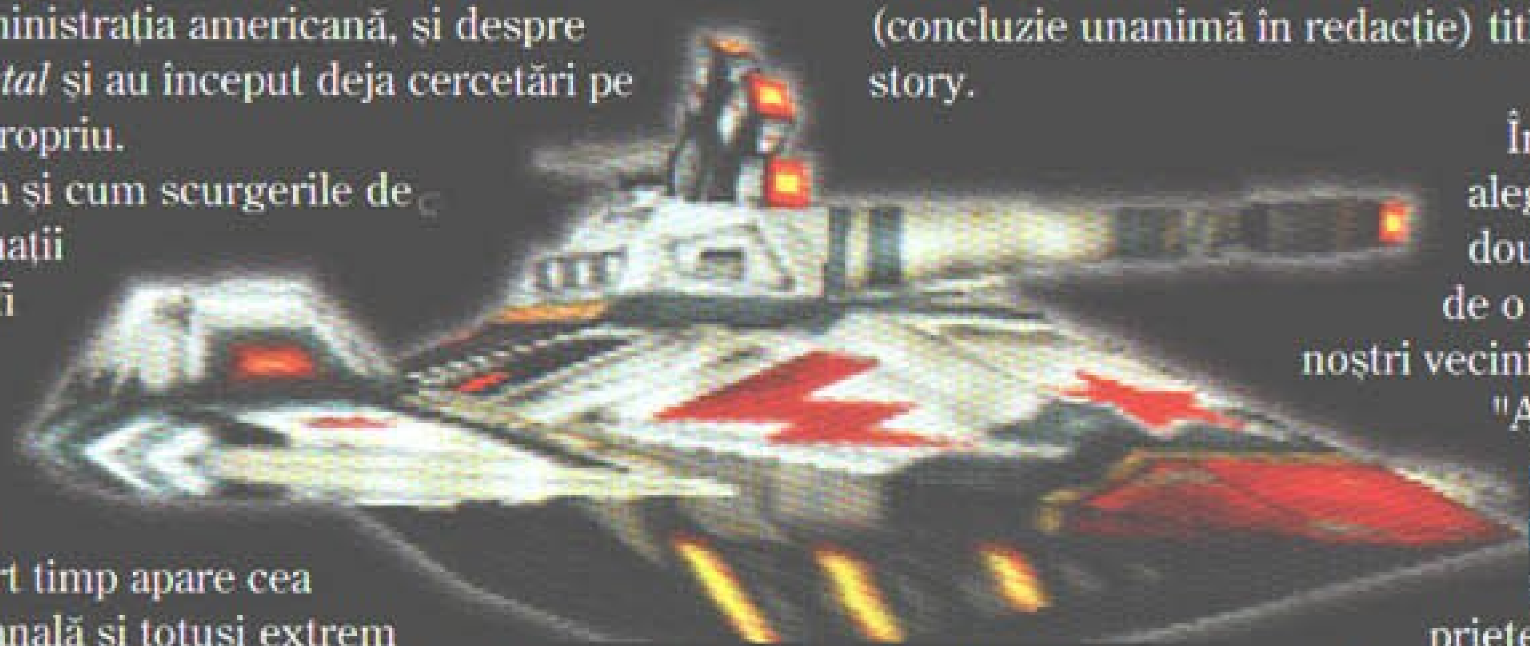
Povestea în **Battle Zone** începe diferit față de majoritatea scenariilor întâlnite până acum în lumea jocurilor, scenarii care în mod uzual duc acțiunea într-un viitor foarte indepărtat. În 1952 este momentul în care (conform scenariului **Battle Zone**) întregul nostru sistem solar este bombardat de o ploaie de meteoriți de origine necunoscută care se abat fără discriminare, într-o măsură mai mare sau mai mică, asupra tuturor corpurilor cerești aflate în traiectoria valului misterios.

Nimic fantastic până acum dacă cercetătorii americani nu ar fi descoperit însă aspecte nebănuite în ceea ce privește potențialele utilizări ale materialului antrenat de ploaia de meteoriți, material denumit ad-hoc *"bio-metal"*. Concret este vorba despre anumite proprietăți neobișnuite ale bio-metalului cum ar fi "memoria" sa, capacitatea acestuia de a reveni la forma inițială în momentul în care este supus unei deformări sau comportamentul ciudat al acestuia în condiții gravitaționale.

Proveniența acestui material este necunoscută. Se ajunge însă la concluzia că meteoriții trebuie să fie fragmentele rezultate în urma exploziei unei uriașe mașinării extraterestre situate la marginea sistemului solar.

Cercetătorii americani realizează imediat potențialul *bio-metalului* în lupta pentru încheierea războiului rece, cucerirea spațiului și progresului în ceea ce privește călătoriile interplanetare.

Din nefericire însă, americanii nu sunt singurii care au aflat de capacitățile extraordinare ale materialului. Rușii știu deja despre **NSDF** (National Space Defence Force), prin intermediul uor servicii de spionaj puternic infiltrate în administrația americană, și despre *bio-metal* și au început deja cercetări pe cont propriu.



Ca și cum scurgerile de informații nu ar fi fost de ajuns, la scurt timp apare cea mai banală și totuși extrem de severă problemă: rezervele de *bio-metal*, concentrate în special în strâmtoarea Bering, sunt rapid epuizate. Acesta este motivul pentru care atât americanii cât și rușii (sau sovieticii) își concentrează atenția către alte planete pe care bio-metalul s-ar fi putut acumula.

Luna devine rapid un candidat important datorită faptului că se afla în traiectoria norului de meteoriți, blocând căderea acestora pe Pământ precum și datorită faptului că în absența unei atmosfere meteoriții nu sunt "consumați" de către aceasta și este foarte probabil ca aceștia să se găsească în cantitate mult mai mare decât pe Terra. Faptul ca Luna este foarte accesibilă din punct de vedere al distanței constituie de asemeni un aspect important.

Marte nu este un candidat ideal dar este de asemeni accesibil și reprezintă un proiect serios, în ciuda reliefului său mult prea radical.

Venus este ostil însă



exploatarea energiei din frecventele descărcări electrice care au loc în atmosfera acesteia, pentru a susține o misiune de exploatare a *bio-metalului* nu poate fi exclusă.

În afară de acestea mai sunt luate în considerare și alți trei sateliți: **Europa** și **Io** (sateliți ai lui Jupiter) și **Titan** (satelit al lui Saturn)

Astfel începe povestea universului (sau mai exact a universelor) din **Battle Zone**, povestea luptei pentru puterea absoluta în sistemul nostru solar.

Begining to play...

Cum stă de fapt treaba? **Battle Zone** e un joc 1st person - strategie care merită din plin (concluzie unanimă în redacție) titlul de cover story.

Începi prin a alege între cele două armate: pe de o parte dragii noștri vecini și prieteni "Americanii" iar pe de altă parte vecinii și mai puțin prietenii noștri "Rușii". Oricum manualul te avertizează că nu e cazul să te "dai" cu rușii, așa cum obișnuiești să alegi orcii în Warcraft din, primele misiuni pentru că deja prima misiune "sovietică" te poate lăsa rapid "în ceață". Se subînțelege că misiunile sunt complet diferite pentru cele două armate, fie și doar pentru faptul că în general misiunile "sovietice" sunt de atac masiv, de ambuscadă, iar cele "americane" sunt de menținere de control, de recunoaștere, etc. fiecare după cum e obișnuit.







După ce ai ales o armată și ești pus la curent cu obiectivele primei misiuni vei fi aruncat direct în vâltoarea evenimentelor. Primul lucru remarcat este calitatea deosebită a interfeței de joc care pe lângă faptul că are un aspect realmente original și profesional, se dovedește a fi și extrem de ușor și eficient utilizabilă chiar (sau mai bine zis "mai ales") și în mijlocul luptei.

Teoretic poți adopta mai multe moduri de a îndeplini obiectivele, inclusiv "la picior", pentru că simularea se face de la nivelul pilotului. Astfel, dacă nava în care te afli va fi distrusă, vei fi ejectat automat și va trebui să faci rost de un mijloc de transport (dacă nu ai timp sau răbdare -sau nici una nici alta- să alergi până la bază) fie chemând o unitate mobilă disponibilă, fie ucigând în modul "sniper" pilotul unei nave inamice și capturarându-i acestuia nava intactă, ceea ce îți conferă o sentiment de "ahhhhh!" fără precedent, pe lângă realism.

Fire Power

Efectivele celor două armate sunt diferite și, deși în mare se păstrează ideea echivalenței în cadrul inamic, combinația între comportamentul acestora și puterea lor de foc este unică și reprezentativă pentru fiecare unitate. De exemplu rușii au un robot numit Golem care are "armura" vreo 6000, fără egal din punct de vedere al puterii de foc și cantitații de muniție disponibile. Acesta este însă inofensiv pe lângă Scout-ul american, care se manevrează cu o ușurință inimaginabilă chiar dacă trage cu alice, și aceasta pentru că Golem-ul are o viteză de "răsucire" de 15 grade/secundă, se deplasează cu 1m/s și strafează cu câțiva cm/s.



Armele disponibile sunt multiple și depind mai ales de cât de înaintată este misiunea în curs variind de la **Mini Gun** sau **Blast Cannon** la **Thumper**, o armă despre care nimeni nu știe cu funcționează, însă ale cărei efecte sunt... mai ales spectaculoase.

În general tendința de a trece la cârma unității cele mai puternice, care este disponibilă constituie o greșeală în timpul jocului împotriva procesorului. Aceasta datorită faptului că oricum un jucător uman este mult prea rapid pentru a primi în plin (altfel decât accidental) o rafală distrugătoare. În schimb navele cu rezistentă mare au lipsuri uriașe la mobilitate.



Sus: ceea ce se cheamă un Golem rusesc. Un exemplu tipic al faptului că rușii văd lucrurile un pic mai mici decât lumea obișnuită și simt nevoia să le mărească.
Dreapta-sus: îmi place cum se vede "turela" tancului
Dreapta-jos: efecte de ceață pe Venus

În joc una din cele mai folosite arme este mini gun-ul atât datorită cadenței ridicate cu care trage, a cantității mare de muniție, cât și a eficienței sale (în principiu e mult mai ușor să nimerești o țintă prin intermediul unei rafale continue decât cu ajutorul unor proiectile rare, puternice dar și foarte greoaie, mai ales dacă ținta este în continuă mișcare și tu nu conduci o unitate prea ușor manevrabilă)

Următoarea armă "preferată" este **Thermal Hornet**. Aceasta, la un cost rezonabil îți conferă puterea unei rachete cu cap căutător standard.

Al treilea tip de armă care mi-a plăcut din cele câteva zeci disponibile, o constituie proiectilele de mortier, cu detonare manuală sau automată, la contact sau la "proximitate". Acestea sunt deosebit de puternice și nu pot fi folosite eficient în mod ofensiv, constituind un element important atunci când atacul ia forme mult mai strategice decât o obișnuită măcelăreală.

Strategy

Într-o primă etapă jocul poate părea haotic, ca toate combinațiile 1st person - strategie de acest gen, mai ales dăcă nu ai văzut niciodătă ceva la fel. Tot în această etapă poți cataloga Battle Zone ca un joc căruia îi lipsește strategia.

În realitate, Battle Zone se poate juca în mai multe moduri. Un mod ar fi acela în care ții morțiș să te avânți singur în hoardele inamice (și joci ceva gen Descent), mod care poate "ține" cel mult în primele misiuni, sau modul în care te bazezi pe strategia ofensivă și/sau defensivă pe care o adopți și hotărăști să te implici în luptă cât mai puțin (mai mult pentru a





dirija ostilitățile) și să-ți lași unitățile proprii, comandate de calculator, să fie carne de tun.

În ceea ce privește misiunile din joc se pot desprinde câteva tipuri:

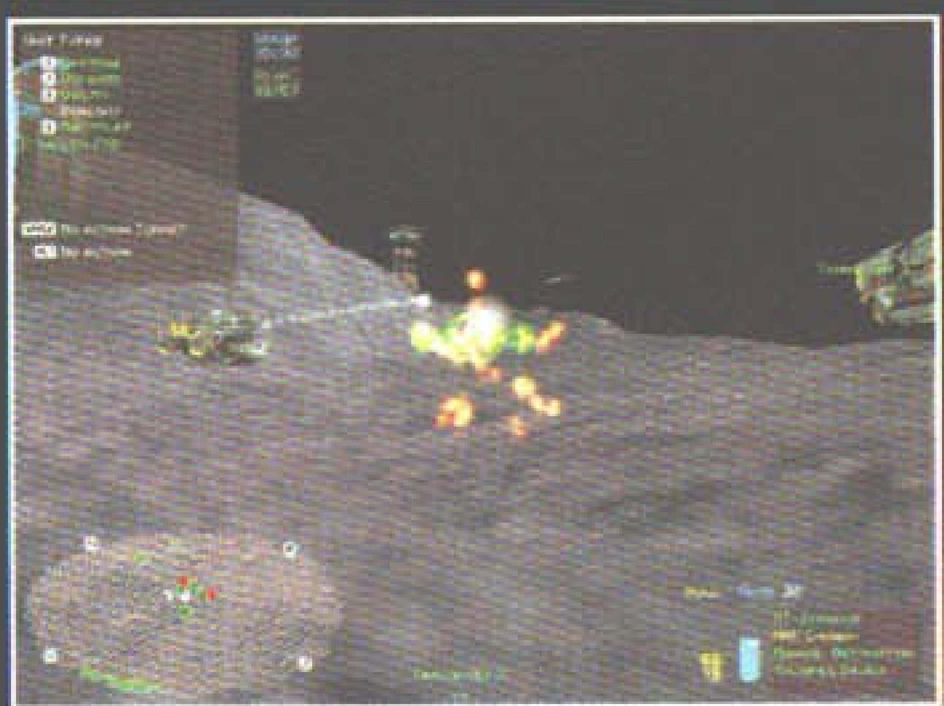
- misiuni în care contează exclusiv capacitatea combatantă a jucătorului, atunci când nu ai posibilitatea să-ți creezi o bază și să pui bazele unei armate.

- misiuni în care contează "aproach"-ul efectiv al situației, misiuni care jucate "fără cap" pot fi foarte grele, deși cu un pic de strategie totul

Producator: Activision	
Minim	Recomandat
P5=120/16M Win95	P5=200/32M 3Dfx card







Sus: un Golem din cei de care vă vorbeam ceva mai devreme are o discuţie în contradictoriu cu un coleg american închis precum o conservă într-un tanc amărât. Şi cum rusul e flămând din fire...
Stânga-sus: senzaţia de război pe timp de noapte este remarcabil redată
Stânga-jos: exploziile nu sunt cele mai spectaculoase văzute vreodată pe PC dar, cu siguranţă, nu arată rău. În plus... mai vroiam să zic ceva, da' am uitat.

devine foarte simplu.

- misiuni de strategie "banală", în care ai o bază şi-ţi formezi o armată, după care cel care are armata cea mai puternică învinge..

- misiunile cele mai oribile, cele care pot fi terminate într-un singur fel.

- misiunile care dau splendoare jocului, în care ies în evidenţă capacitatea de organizare a jucătorului, în care, de exemplu, trebuie să pleci singur să pedepseşti niste inamici care s-au purtat urât cu tine, dar în acelaşi timp trebuie să controlezi baza de la distanţă, comunicând elementele de strategie (fără de care pierzi baza) chiar în timp ce, cu cealaltă mână, "distribui" proiectile grupului de inamici.

Multiplayer

Battle Zone este excelent pentru jocul multiplayer, nefiind vorba despre jocul "deathmach" care mi se pare absolut aberant, ci despre confruntarea strategică efectivă. Aş putea spune chiar că e preferabil ca primul contact cu jocul să fie jocul în reţea, pentru a te obişnui cu toate facilităţile jocului, pe care altfel le-ai putea scăpa din vedere pe parcurul desfăşurării misiunilor.

So?

Concluzia se trage de la sine. Battle Zone se dovedeşte a fi un joc excelent din toate punctele de vedere: un scenariu interesant şi cu picioarele pe pământ, o interfaţă dintre cele mai bune văzute până acum la jocuri de gen, o atmosferă absolut unică care reuşeşte să genereze un feeling pe măsură, o desfăşurare a misiunilor alertă şi plină de acţiune şi nu în cele din urmă un engine cu cerinţe rezonabile de sistem, date fiind rezultatele "utile" ale acestuia.

Senzaţia pe care am avut-o în momentul în care am jucat Battle Zone a fost aceeaşi senzaţie de noutate pe care am avut-o în faţa unnor jocuri gen MDK sau Total Annihilation. Şi cred că aceasta spune destul.

Am zis.

- Johnny

96

Ce ne place	Ce nu
Un concept nou transpus excelent sub toate aspectele, de la scenariile misiunilor la grafică. Extraordinar!	Oboseşti că te prinde prea tare. Şi mai şi mori de foame dacă nu eşti atent şi te îndârjeşti la treabă.

Vorbe de duh

Battlezone este unul dintre puţinele jocuri având capacitatea de a te prinde fără să ştii exact de ce. Să fie grafica? Să fie complexitatea? Să fie jucabilitatea? Sau poate challenge-ul? Probabil şi sunetele au un rol. Muzica posibil să nu fie străină de fenomen.

Când te uiţi la Battlezone ai o senzaţie nedefinită că ceea ce ai în faţă nu este un simplu joc. Pare un proiect imens, ceva depăşind limitele obişnuite din domeniu. Când te uiţi la Quake, la Red Alert, Atlantis sau chiar Uprising, ai sentimentul că este vorba de ceva... pe care la o adică ai şti de unde să-l începi, dacă ar trebui să-l faci tu. Battlezone e dus măcar un pic "dincolo".

În afară de senzaţii şi feeling-uri, mai mult sau mai puţin corecte, jocul oferă, la modul sec, un engine grafic excelent şi un realism plin de complex, cu nimic mai prejos. E probabil unul din primele jocuri în care exploziile navelor adverse se aud foarte încet, lucru normal într-o atmosferă rarefiată şi, dacă îmi amintesc bine, al treilea (după Total Annihiliation şi M.A.X.) în care poţi să culegi metalul din rămăşiţele maşinăriilor distruse în luptă. Plus luarea în considerare a caracteristicilor unei planete, gravitaţie, luminozitate... Unde mai pui posibilitatea de a-ţi configura arsenalul maşinăriei pe câmpul de luptă sau faptul că poţi să te plimbi prin zonă chiar într-o turelă, nu numai într-un vehicol?

Scenariile misiunilor sunt gândite astfel încât plictiseala nu are mari şanse să se ivească, ceea ce te scoală în cele din urmă de la tastatură fiind oboseala şi încordarea. Pe parcursul unei misiuni apare puternic elementul timp, iar stilul în care îţi dezvolţi baza este foarte important (atunci când ai o bază).

În rest, poţi să încerci aproape tot ce-ţi trece prin cap ca să termini misiunea. La un moment dat m-am apropiat de sursa de energie a unui tun inamic adăpostindu-mă după o maşinărie imensă (un recycler) pe care o împingeam în faţa mea, iar schema a mers chiar ok. Şi apoi, faza cu modul sniper în care "dai jos" o unitatea inamică împuşcând şoferul, putând să-i iei locul, e tare de tot şi dânsa.

În multiplayer, toate astea se amplifică de mai mare dragul.

Singura problemă a joculeţului este că nu e foarte simplu de abordat, satisfacţia venind după un pic de chinuială şi de învârteală, până când te obişnuieşti cu interfaţa şi toate aspectele sau locurile la care trebuie să fii atent. Un pic de ambiţie, orgoliu şi "spirit strategic" îţi trebuie şi ai mari şanse să fii prins de producţia celor de la Activision. Cel puţin, după mine, aşa ar fi normal.

- Bugs

Producator: Bungie Software	
Minim	Recomandat
P5-90/16M Win95	P5-166/16M 3Dfx

Myth

Da, da... mie-mi revine marea, grandioasa, imensa și nemărginita plăcere & honoare să vă fac poftă de-un joc cu adevărat bazat (bzat pe tactică & strategie adevărată). Însă pentru început dați-mi voie să citez câteva din cuvintele așternute pe paginile G.O.-urilor ce-au apărut de-a lungul timpului și a istoriei.

De exemplu ce găseam prin G.O. nr. 7 (a long time ago...): "un joc de strategie în timp real cum nu s-a mai văzut până astăzi", "ni se promit imagini de joc care ilustrează vărsări de sânge fără precedent", "hălci de carne zburând prin aer care încotro", "procesorul nu va mai rezista..." și ceva despre o mișcare de sepuku.

Odată cu apariția G.O. nr. 8 (in a galaxy far, far away...) treaba devine mult mai încurcată și frazele se succed mai rapid și cu mai multă patimă, reușind să bage cititorul în ceață: "pisicasa wind, singura piramidă de inte..." (ups, asta nu se pune că s-a închis revista de la articolul ce-l citeam). Deci, revenind, putem spicui: "principiul jocului este un pic altul", "practic e o problemă de procesor", "cade sângele ca neaua", "sângele din inamici o ia la vale precum Teleajănul" sau deja tradiționalul "femei mai multe".

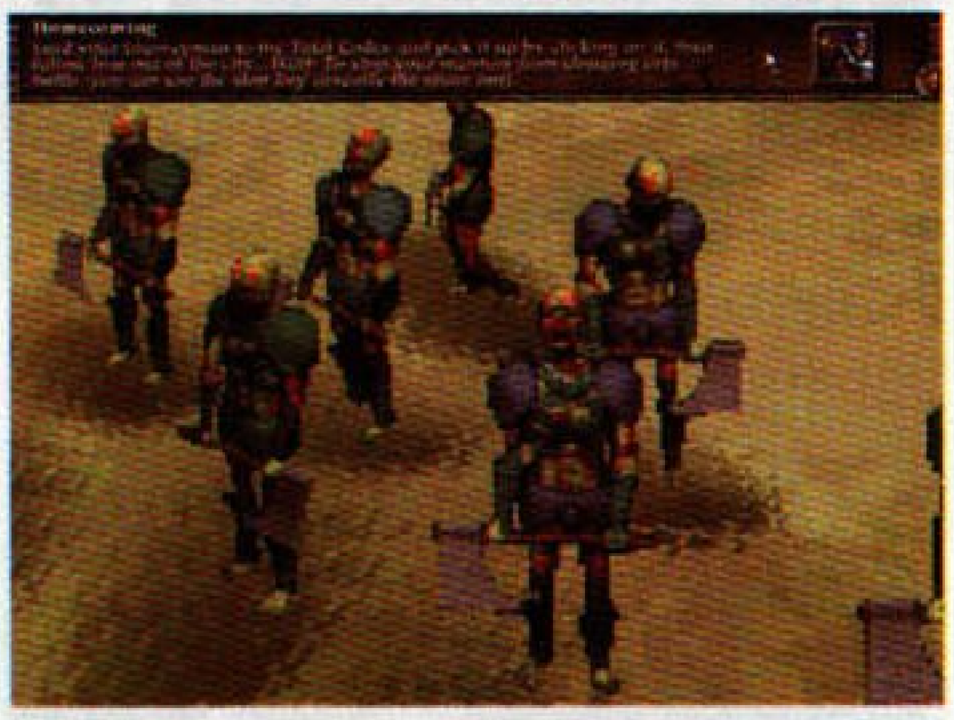
"Bine, bine, dar cum rămâne cu jocu'?" probabil va zice orice om normal. Tocmai aici e treaba cea mai importantă. Am pus mâna în sfârșit pe CD-ul cu Myth și nu i-am mai dat pace nici până în zilele noastre. Și pe această cale țin să aduc la cunoștința doritorilor că poate mai spre varătoamnă vor obține de la mine obiectul pentru îndosariere.

La o primă aruncătură de cristalin și cu imaginea apărută pe retină pusă invers am fi tentați să asemănăm Myth-ul cu un fel de Warcraft fără construcții și un pic... mai altfel, radical diferit și mai îmbunătățit de nu seamănă deloc între ele. În orice caz un joc ca Mitu nu a mai fost făcut și este posibil să mai așteptăm ceva timp până la următorul.

De fapt Myth: The Fallen Lords este un joc exclusiv de tactică și asta chiar în timp real. Nu ai nimic de cules / construit / cercetat etc., ci primești de la început un număr de osteni (de cele mai multe ori mai puțini decât ai avea nevoie), soldați pe care va trebui să-i folosești cu mare cumpătare pentru că alții nici că vei mai primi în decursul celeiași misiuni. Și dacă tot a venit vorba despre misiuni, aflați că sunt suficiente (ca număr și ca dificultate) cât să vă sature. De fapt sunt exact două duzini de misiui, dar dacă înmulțim numărul de misiuni cu gradele de dificultate vom obține un convingător motiv de a juca Myth.



Când ma gândesc ca Quake 2 a fost interzis în Germania ca fiind prea violent, chiar mi se par ciudați baieții de prin Bavaria.





Misiunile sunt de cele mai multe ori greu de executat "din prima" și chiar "din următoarele". De cele mai multe ori vei fi nevoit să jertfești osteni pentru îndeplinirea scopurilor stabilite pentru acea misiune. De fapt cea mai validă aternativă pentru o confruntare între două armate este ori cea directă (în car vei pierde de 9 ori din zece), ori cea a distragerii atenției prin atacuri din diferite părți, odată cu sacrificarea acelei grupe de curajoși.

Dinspre partea unităților combatante numai cuvinte de laudă. În afara faptului că sunt făcute să arate de te fac să uiți de joc, pot spune că sunt chiar deștepte. Și să vă fie clar că atunci când afirm așa un lucru grav despre oricee tip de AI, să știți că este chiar așa. Pe lângă grămada de formații posibile de a fi alcătuite printr-o ușoară apăsare cu buricul deș'tului pe taste, restul interfeței este destul dde simplă. Deci iată încă un lucru minunat: butoane puține și uilitate maximă, fără a deveni plicticos de "user-friendly".

Ca să numerăm câtevă din unitățile pe care vei putea să le conduci (doar ca să-ți fac poftă) neputem baza pe tradiționalii săbieri, însoțiți de nelipsiții arcași, toți fiind susținuți de preoți sau dwarfi aruncători de chestii care explodează. Însă vedeți că dwarfii ăștia sunt un pic cam cu mansarda inundată și plină de igrasie. Când îi pui să atace unitățile adverse va trebui să-i urmărești și să ai grijă să nu pătrundă inamicii lângă oamenii tăi, pentru că atunci chiar că va ieși cu măcel în toată regula; piticii dau în toate părțile fără să se uite și nu mai scapă nimeni.

N-am chef să vă mai plictisesc cu alte descrieri, care oricum sunt mult mai lipsite de atractivitatea jocului. Probabil că dacă-am avea și un 3DFX ar merge treaba ca unsă. Dar ca să vă dau un pic de speranță vă spun sincer că am fost încântat de cum se mișcă chiar pe o placă normală, engine-ul fiind unul deosebit de performant. Pe cuvânt de pionier că-i păcat să ratați un joc ca acesta!

-Mazer

94

Ce ne place	Ce nu
Unul din cele mai bune AI-uri de până acum. Grafică excelentă.	Interfață un pic derutantă și neoptimizată.

Earth 2140

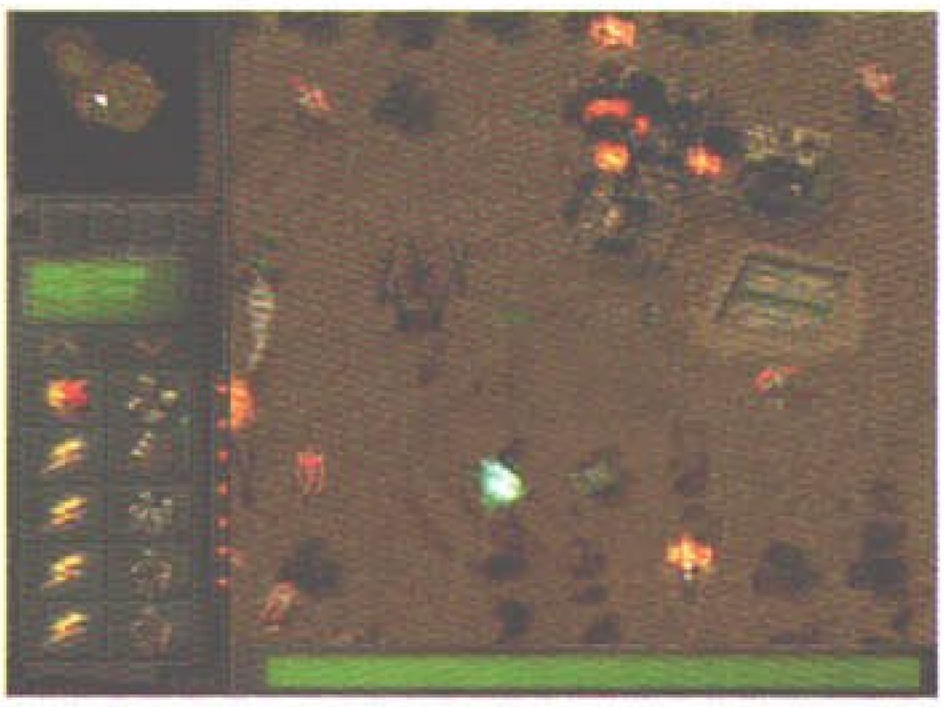
Producator: Interplay	
Minim	Recomandat
P5-66/16M SVGA Card MS-DOS	P5-133/16M Sound Card

Da, dom'ne! Aşa mai merge: real time şi nu "acum dă computeru, acum dai tu". Asta-i foarte bine. Păi ce? L-aş fi jucat dacă n-ar fi fost aşa? Nooo...

Oricum, să fie clar pentru toată lumea: eu nu fac jocul nimănui!. Faceţi-l voi singuri. Însă de zis câteva de la obrazul vârfului pixului tot nu mă lasă sufletul, aşa că auziţi aici părerea-mi tare importantă. Ce ziceţi? Că nu-i importantă? Parc-aţi fi ştiu eu cine. Hm!

M-am repezit tare de tot cu capul în Earth 2140 şi am constatat cât de conservator am devenit (ca să nu zic conservat în conservant, tare-tare enervant). După doar două misiuni îmi jucau amintirile numai feste-feste şi uite-aşa, cum mă vezi şi cum te uiţi la rândurile astea, în afară de tănculeţele, bubuielile, soldăţeii, pocnitorile care se petrec prin Earth, ziceam uite-aşa C&C (tătucul tuturor), Fallen Haven, un pic din 7th Legion, o felie de Dark Reign îmi defilau pe monitorul minţii cele dibace. Hopa, hopa, staţi, nu vă repeziţi, nu vă aruncaţi: indicutabil, faţă de 7th Legion zboară, faţă de C&C gâfâie, faţă de Fallen Haven... e real-time, nu?



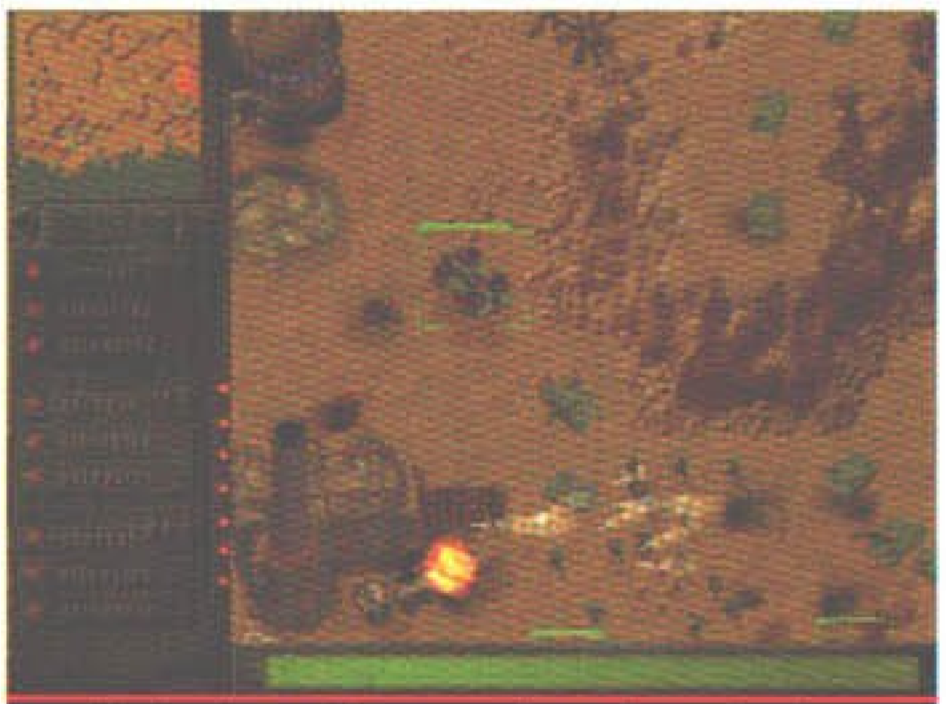


Grafica-i acceptabilă, un pic cam monotonă, nimic ieşit din comun, nici pro , nici contra. Uzinele şi fabricile parcă le ştiaţi de undeva: Power PLant, HEavy Tech, Robot Factory, Research Center etc. (vorba latinului). Parcă prea mari în peisaj şi arătând cam dezordonat. Mişcare-ai cursivă şi zgomotele puţin spus rele. AI-ul merge, rutina de căutare a drumului deasemenea. Cred că-i unul din primele jocuri în care am văzut un transportor inamic descărcând soldăţei la mine în bază. Şi nu vă închipuiţi că dacă primele două niveluri nu merită efortul de a-l juca mai departe este momentul să-i daţi exit. Mai încercaţi o misiune, s-ar putea să aveţi o surpriză. He, he, s-ar putea să vă iasă ochii de atâtea load-uri.



Faptul că terenul arată bine chair nu trebuia să-i facă pe producători să renunţe la a-l varia. Nu zic că nu se mai şi schimbă, dar ţi se cam plictiseşte fundul de ochi să tot reflecte aceeaşi textură maronie şi relativ monotonă, cale de cine ştie câte misiuni.

Ce mi-a plăcut, deşi la ora actuală s-ar putea să fie chiar un impediment, este că n-are treabă cu Win 95. De ce mi-a plăcut? Eeei, uite-aşa am eu superstiţiile mele, nu vă spusei mai devreme că-s conservator?



Rachetele arată bine, terenul nu se lasă mai prejos, maşinuţele şi flăcăruile la fel. Şi totuşi, unde n-am văzut eu chestia asta?

Concluzie? O clonă uşoară. A cui clonă nici nu vă mai spun. Usoară, soft, ca o integramă (I hate this game!). Îi dai exit fără remuşcări, "exe" când n-ai nimic mai bun de făcut, până se încălzeşte ciorba. Nu rişti să uiţi de ea pe foc. Nu te chinuie, nu te ţine mult, o dată merge. Odihniţi-vă şi mai luaţi-l o dată. Că eu...

-Şarpele zis Snakele

73

Ce ne place	Ce nu
Grafica şi AI OK	Absolut nimic original, un design aiurea al cladirilor


STARCRAFT



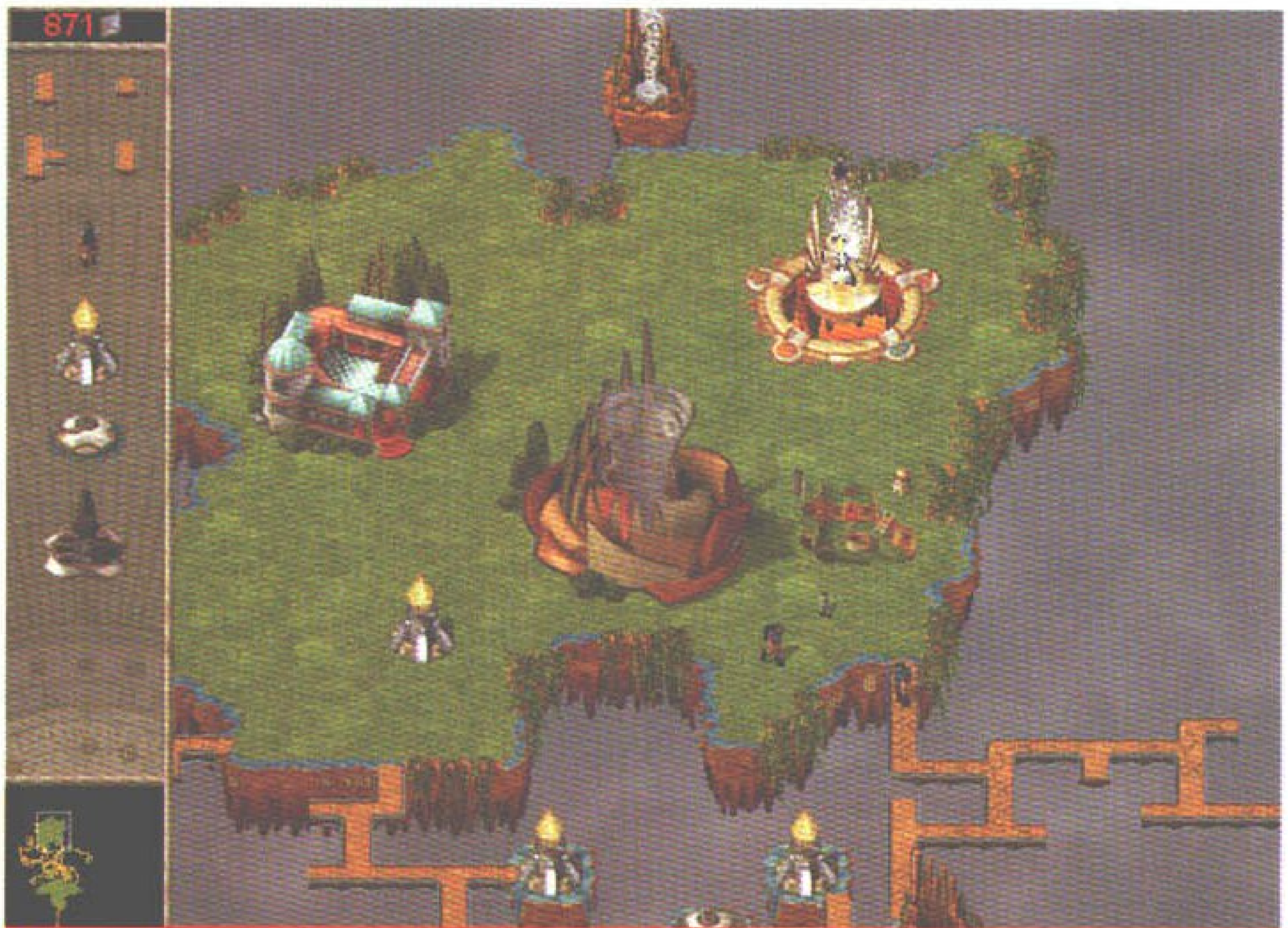

BRUTY
Shiny
ENTERTAINMENT



Producator: Activision	
Minim	Recomandat
P5•66/16M Win95	P5•133/16M

Netstorm

M-am hotărât foarte greu să încep a scrie despre Netstorm. Jocul funcționează după un principiu la fel de vechi ca șahul și după niște reguli îndeajuns de moderne ca să iasă o combinație ciudată. Dacă nu înțelegeți cum vine treaba, stați așa, nu mânați că vă explic. Nici măcar nu e nevoie să "lângă boi v-alăturați".



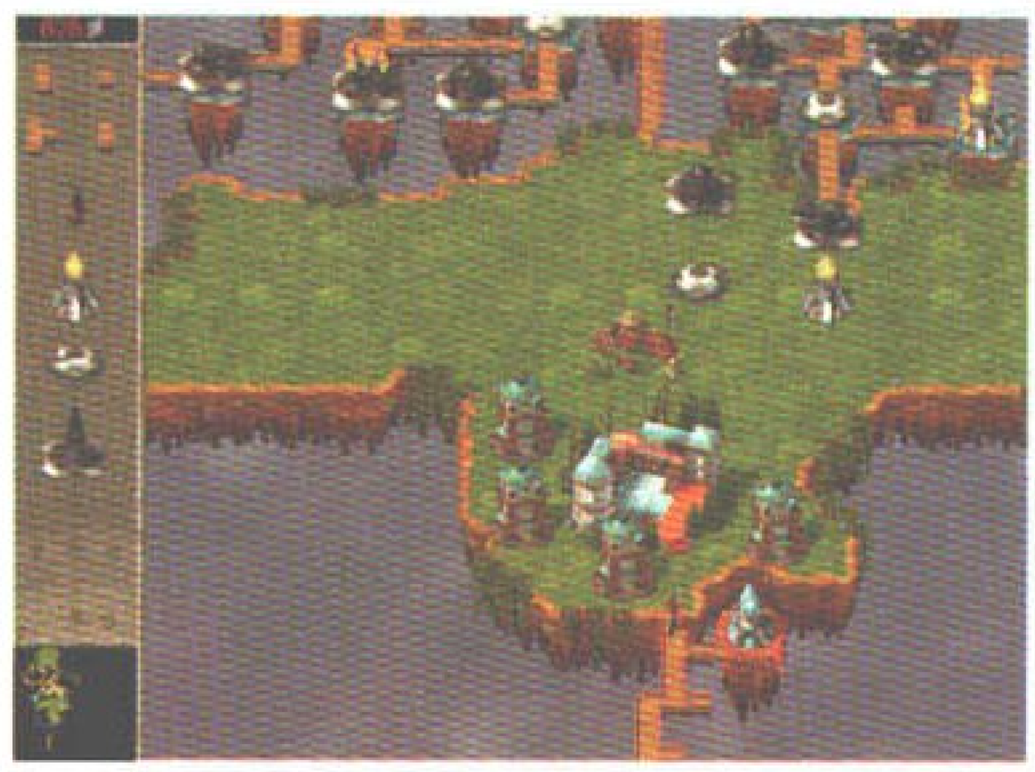
Doi omuleți, se legănau, pe un pod de piatră pe care nu l-a luat apa, da' din partea mea putea să-l ia că făceam altul mai frumos și, cu puțină răbdare, mai trainic. Măi, să știi că e adevărat, românu e-un poet... chiar minunat.

Netstorm este o strategie. Just like this. Ce fel de strategie? Aici e un pic mai complicat. În ultimul timp, prin asta înțelegând ultimii doi ani, cam așa, termenul de strategie în timp real sau real-time s-a apropiat foarte mult de cel mai puțin onorant: "clonă de Command & Conquer". Lucrurile au evoluat în direcția asta deloc forțat, însă nu trebuie să uităm că o strategie în timp real nu este neapărat un joc în care unitățile le vezi de sus, le grupezi, le comanzi și le trimiți pe lumea cealaltă. Netstorm e una din cele mai bune dovezi.

Închipuiți-vă așadar, o RTS ce reușește să fie în același timp un "război de poziții". Conceptele pot apărea ca bătându-se cap în cap, dacă privim lucrurile - ce dacă mă repet? - prin prisma ultimilor ani. Când zici strategie în timp real zici dinamism. Bogăție. Flux și reflux. Atac și retragere. Nu? Păi, nu chiar.

Netstorm este prin excelență și prin proiect, un joc de rețea. Deși se poate juca și single-player, există multe elemente care nu apar decât în jocul multi-payer, la origine Netstorm fiind proiectat pentru jocul pe Internet.

Ideea de bază este că jucătorul se plimbă cu o insulă zburătoare, precum Laputa lui Guliver, prin înălțimile cerului și când se întâlnește cu niscaiva inamici se încinge la bătaie cu aceștia. Lupta seamănă întrucâtva cu abordarea unei corăbii de către o alta. Scopul e să faci poduri de la insula ta la insula celuilalt, să-i dai jos sistemele defensive, să pui mâna pe importatnul personaj numit High Priest - nu poate fi distrus fiind invulnerabil, dar poate fi paralizat și capturat - să-l aduci la tine pe insulă și să-l sacrifici zeilor. Odată Marele Preot advers sacrificat (chestia o face preotul tău), toată știința și tehnologia jucătorului advers trece în posesia ta. De fapt asta e ideea cea mai răspândită printre jocurile pe Internet: crearea unei ierarhii a jucătorilor, funcție de măiestria în luptă.



Conceptul, deși simplu în aparență, generează niște lupte destul de interesante. După cum am zis mai sus, Netstorm e în cea mai mare parte un război de poziții, chiar dacă lupta se duce în timp real. Cu câteva excepții (High Priest-ul, Golem-ii care culeg Mana) unitățile pe care le construiești nu pot fi controlate direct. Marea majoritate a acestora sunt statice, cel mai important lucru fiind locul în care construiești respectiva unitate, ținând cont de raza la care poate trage și direcțiile în care o poate face.

Toate construcțiile necesită energie, mana, spuneți-i cum vreți. Mana e de mai multe feluri, iar o anumită construcție, ca în Magic: The Gathering necesită un anume fel. Conceptul de "atac cu baza" este pus în practică la modul cel mai serios, întrucât energia este dată de niște generatoare, care o răspândesc pe o anumită rază în care poți construi, astfel că pentru a "înfige" un tun la mare distanță de baza ta, trebuie să faci o întreagă "rețea de distribuție" (ah, ce cuvinte!) a energiei până acolo. Adversarul nu e de acord...

Jocul nu e foarte dinamic și se caracterizează prin faptul că trebuie să gândești întotdeauna "înainte" și nu "după". Dacă ai făcut o mișcare greșită și ai pus Tunul Cutare, care a costat o mulțime de mana, într-un loc greșit, nu-l poți muta și se cheamă că "ai dat pe lângă", de multe ori greșeala fiind fatală. Publicul țintă este așadar format în genere din "gânditori" și mai puțin din "strategi în timp real". Sună rău?

În single-player, principalul minus este că atunci când preotul advers este sacrificat nu câștigi nimic pe domeniul experienței sau tehnologiei, ci doar se termină nivelul. Este câteodată chiar neplăcut să te dai de ceasul morții pentru a dobori vrăjmașul doar... ca să-l dobori. De preferat, deci, ca să închei articolul și seria de ghilimele, să urmați sfatul lui George din numărul 5 și "să-i dați drumul direct în rețea". Go.

PS - Total nesemnificativ, credeți-mă, grafica jocului este cu un mic pic sub nota 10. O migală și o atenție la detaliu rele de tot. Plus idei, efecte...

-Bugs

79

Ce ne place	Ce nu
AI destul de bun grafică excelentă citate pline de tâlc și dătătoare de feeling.	Se putea gândi un pic altfel jocul de singel-player

Uprising

Producator: Interplay	
Minimum	Recomandat
P5-90/16M Win95	P5-200/16M 3Dfx card

Dacă Activision nu ne arunca în brațe Battlezone, mai mult ca sigur, Uprising ar fi fost Cover Story. Puterea cu care ne-a lovit jocul̦ețul ăsta a fost îndeajuns de mare ca să ne facă pe mine și pe Andrei să-l jucăm împreună, stând pe același scaun, la magazinul Muzica, pe un colț de birou, într-o gălăgie infernală. Și nu conteneam să ne minunăm, să strângem din dinți și să zicem "Uau!". Până când o voce puțin suavă s-a făcut auzită de după vălul realității alternative: "Calculatoareleee! Grăbiți-văăă! Magazinul se închideeeeee!".

Ce este Uprising?

Este unul din reprezentanții proaspăt apărutului gen, să-i zicem "1st person shoot'em up real-time strategy". Terminologia este impresionantă și total mută când e vorbna să spună ce e jocul. Așa că spun eu.

Este vorba de o nouă perspectivă asupra strategiilor real-time. Aceea conform căreia conducătorul armatei nu stă ca lașul după sticla monitorului comandând mișcările trupelor cu mouse-ul, ci se află chiar în mijlocul bătăliei, simțind pe propria piele atingerea inamicului. Te afli, așadar, într-un vehicol ultra-rău, ultraperformant... și încerci să i-o tragi inamicului folosind o combinație de metode aparținând unui 1st person shoot'em up - viteză, îndemânare, arme supărate, strafe - și unei strategii în timp real - management de resurse și de trupe, strategie, tactică în teren, atacuri surpriză.

Ce am spus până acum este, de fapt o descriere, mai mult sau mai puțin reușită, a genului. Totuși...

Ce este Uprising?

Povestea jocului e total neimportantă așa că n-o să v-o spun. Ce contează este faptul că, în modul single-player, parcurgi o serie de misiuni în care trebuie să nimicești forțele inamicului, fie construind o bază și unitățile aferente, fie dispunând de un număr limitat de unități. Taman ca într-o RTS.



Ce faci mamaie?! Nu vezi că pescărușii aia "se dă" la matale?!

Construirea bazei se face într-un mod destul de original, ceea ce faci tu fiind de fapt să "chemi" structurile la sol, acestea fiind aduse de frumoase transportoare și generând un feeling de mori nebun. Ideea e că nu poți "construi" oriunde și oricum. Există locuri speciale în care poți să chemi o fortăreață. Când fortăreața a sosit și este, ca să o citez pe tipa-computer, "on-line", ai controlul asupra întregului site de construcție și poți să "chemi" și alte structuri. La o primă vedere jocul pare sărac rău de tot la capitolul tehnică militară. Respectiv, poți să construiești numai patru tipuri de unități: soldați, tancuri, interceptoare și bombardiere. Yuck? Stați un pic.

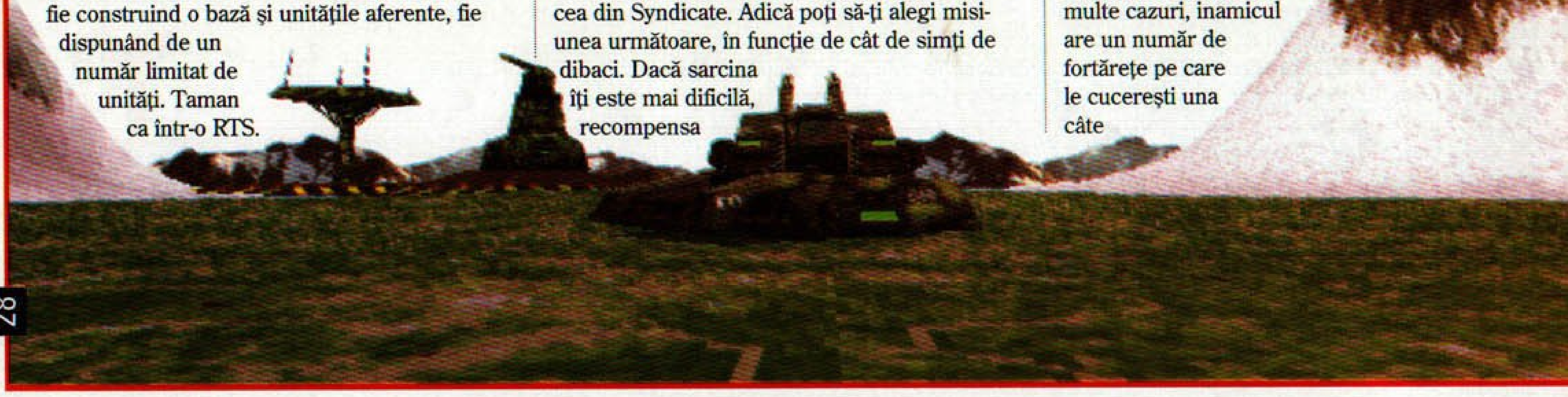
Ca mai peste tot, banul joacă un rol tare important în Uprising. Aparenta sărăcie în unități este suplinită cu succes de numărul de upgrade-uri disponibile pentru fiecare unitate sau structură în parte. Bineînțeles că și mașinăria infernală în care te afli, poate fi împodobită cu noi arme, impresionante, ca număr și, din păcate, ca preț.

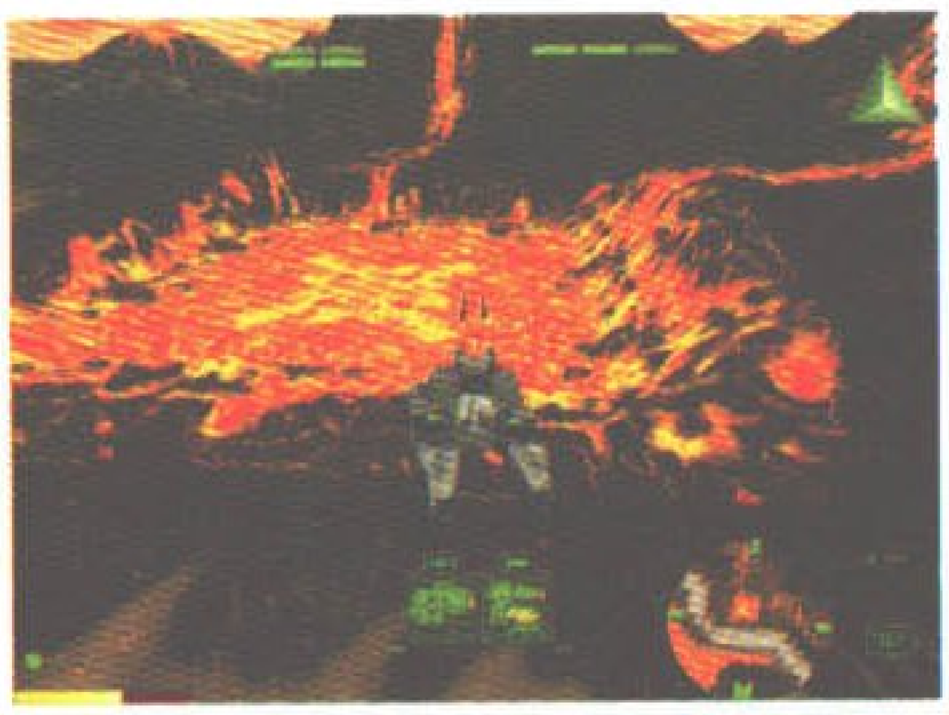
Structura jocului este una asemănătoare cu cea din Syndicate. Adică poți să-ți alegi misiunea următoare, în funcție de cât de simți de dibaci. Dacă sarcina îți este mai dificilă, recompensa bănească pe care o primești este, natural, mai mare. Înainte de a te hotărî poți să trmiți pe planeta misiunii respective niscaiva nave spion sau spioni dintr-ăștia obișuiți, ca să mai afli ceva informații. Costă bani dar uneori face. De exemplu, eu m-am dat de ceasul morții să fac o misiune - nu se putea construi nimic - pentru că mă zgârcisem și nu trimisesem un spion care să-mi spună "Stimabile, dacă nu cumperi pentru sculă o armă capabilă să distrugă clădiri, o să fie tare greu". Misiunea se putea face totuși, primind pe parcurs întăriri de la băieții buni de sus, dar te-apuca amocul până spre sfârșit.

Așadar, există o bucată bună de management al resurselor financiare, între misiuni, o socoteală simplă de genul "ce e scump își face banii" putând da rateuri din cele mai răsunătoare.

Strategie

Ce nu am agreat foarte mult este... linia epică a unei misiuni, care tinde să fie mereu aceeași. În cele mai multe cazuri, inamicul are un număr de fortărețe pe care le cucerești una câte





una, pe rând, ca și cum calculatorul nu ar fi în stare să sesizeze situația pe ansamblu. Odată o fortăreață cucerită, probabilitatea de a o pierde este foarte mică. Computerul se descurcă de minune când e vorba să apere, dar nu e în stare să dea un atac în forță pentru a schimba soarta unei bătălii.

În Uprising unitățile sunt teleportate în zona bătăliei, așa că un atac masiv este extrem de ușor de pus la punct și poate fi foarte rapid. Cu toate astea, calculatorul, chiar dacă are 4 fortărețe cu tot atâtea fabrici de tancuri, nu te atacă zdrobitor ca să recucerească cea de-a cincea fortăreață, ceea ce face fiind mai degrabă o hărțuială. Dificultatea misiunilor este, cum s-ar zice, predefinită, fiind generată de structura peisajului, a reliefului, dispunerea fortărețelor inamice etc.

Un alt lucru mai puțin ok este faptul că Wraith-ul, tancul tău, are un rol cam prea important. Dacă îl neglijezi și folosești banii de la buget ca să-ți perfecționezi unitățile, se poate să sesizezi la un moment dat că treaba nu prea poate merge mai departe. Normal dealtfel, tu te miști infinit mai bine pe câmpul de luptă, iar dacă mașinăria pe care o comanzi corespunde la cerințele tehnice... la un moment dat se poate ajunge la un soi de DOOM mai monoton, în care cantitatea de muniție trasă tinde spre infinit, iar power-up-urile care apar periodic prin peisaj devin elemente de bază. Poate un omonim al tău controlat de calculator ar mai fi reparat lucrurile, care oricum nu stau rău în adevăratul înțeles al cuvântului.

Ce e de foarte bine este dinamismul întregii acțiuni și senzația de război al viitorului pe care o capeți din primul moment. Organizarea apărării unei fortărețe se face în doi timpi și trei mișcări, chemând "la minut" câteva turele, pe care le poți muta ulterior dacă ți se pare că e cazul. Un alt lucru care te umple de bucurie este posibilitatea de a te afla la comanda turelei principale, a fortăreței adică. Dacă fortăreața cutare este atacată, e posibil să preiei pe loc comanda gun-ului respectiv și cum știi să anticipezi mișcările inamicului mai bine decât un cip cu ceva siliciu prin el, da-i iama-n dânșii precum lupul în oi, iepurele în verze sau redacția Game Over în pâinea prăjită.



Fortăreața din imagine tocmai devine funcțională. Până când "se umple băruța" e vulnerabilă ca fata moșului. După aia e rea precum bab și cu fata ei luate la un loc. Mala Mujer, ce mai!



Pe total, lupta capătă un aspect strategic asemănător cu acela din lupta cu un vrăjitor în Magic Carpet. În sensul că degeaba distrugi turelele și unitățile inamice, dacă nu stârpești răul de la rădăcină. Degeaba făceai praf vrăjitorul în MC, dacă nu-i dădeai jos și castelul, cele două obiective trebuind să fie atinse concomitent. Aici, fortăreața și clădirile aferente trebuie să fie moloz toate odată, măcar câteva momente, pentru a putea chema propria fortăreață și a pune stăpânire pe respectivul loc de construcție. Lupta tinde să ia aspecte dramatice și asta e numai de bine.

Tare, nu?

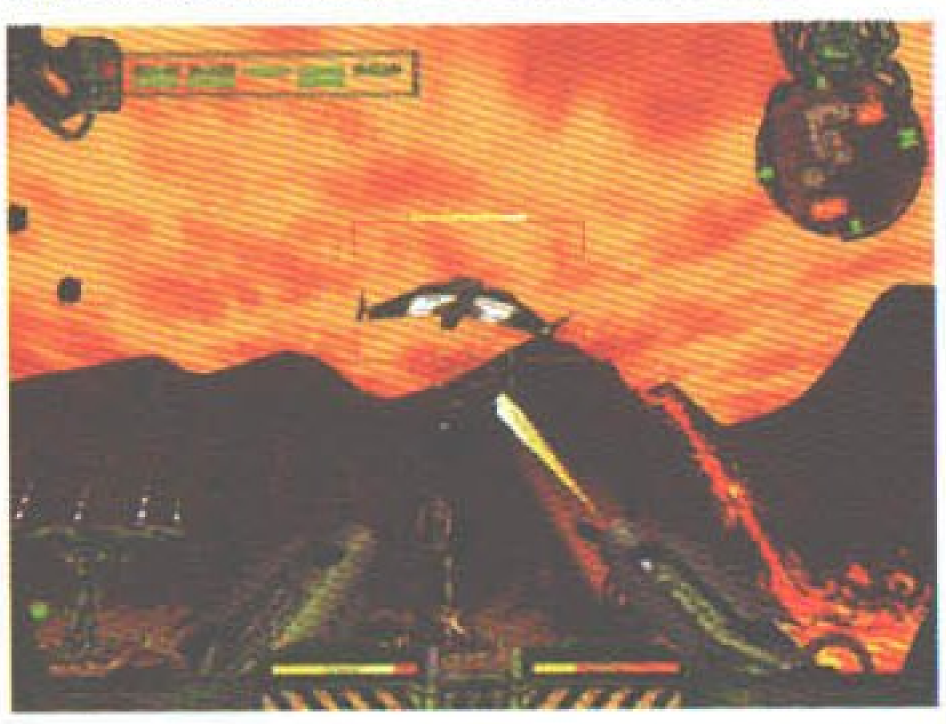
Realizarea tehnicoidă a Uprising-ului este, fără doar și poate, de excepție. Închipuiți-vă un engine asemănător oarecum cu cel din Carmageddon, folosit într-un soi de Terminal Velocity în care lupta se duce mai ales de la sol. Sunetele și grafica te uimesc rău de tot, chiar dacă nu folosești un 3Dfx (luați-vă, că în curând o să fie de rău fără).

Grafica e bazată pe poligoane și texturi, combinate cu niște bitmap-uri ici și colo. Cel mai bine abordat domeniu este cel al aerului. Navele, fie ele interceptoare sau bombardiere, se mișcă taman ca în filme și când vezi cum se răsucește în aer un interceptor pe care tocmai l-ai bușit, cum pierde o aripă, se dezechilibrează și se izbește de un deal din apropiere făcându-se bucăți într-o explozie fioroasă... O fortăreață încolțită care se apără de bombardiere ajutată eventual de turelele antiaeriene din zonă este o priveliște demnă de un film SF. Nu știu dacă toată lumea simte la fel, dar te simți protejat ca de o "mămică" atunci când stai la poalele monstrului de metal a cărui turelă se mișcă cu disprețul suveran al celui ce știe că are la dipoziție două tunuri laser capabile să facă zob în câteva secunde cea mai rea unitate existentă (e drept că te simți protejat și pentru că îți poți repara Wraith-ul dacă ești la o bază proprie, dar asta e mai puțin important acum).

ENTER

Deși face parte dintr-un nou gen, ale cărui etaloane nu sunt foarte bine fixate încă, Uprising este fără îndoială un joc excelent. Fraza e scurtă și simplă și mă voi strădui în cele ce urmează să o fac mai haotică. Închipuiți-vă așadar, un joc mai strategic decât orice 1st person și mult mai dinamic decât orice strategie în timp real, mai dinamic decât Syndicate și mai plin de strategie decât orice simulator de tanc, îndeajuns de bine realizat tehnic ca să te uimească o bună bucată de timp și îndeajuns de bogat și de variat ca să te prindă cel puțin la fel de mult. După ce v-ați închipuit toate astea, mai faceți câțiva pași în față și aproape ați ajuns. O voce suavă șoptește: Uprising aquired. ETA seven ticks and counting. Go.

-Bugs





Lavă, structuri ciudate, cer sângeriu și laser după gust.

95

Ce ne place	Ce nu
Realizarea tehnică și feeling-ul, cel puțin pe partea de acțiune, sunt de 10. Adâncime și ofertă foarte variată de chestii tehnice.	AI-ul calculatorului nu se face simțit la nivelul la care s-ar fi putut face. Simțit, cum altfel?

Pax Imperia

Producator: THQ	
Minim	Recomandat
P5=66/16M Win95	P5=133/16M

Nu știu dacă există pe acest bulgăre cald de pământ persoane care n-au auzit până acum de Master of Orion. Acest joc a fost strămoșul și deschizătorul de drumuri pentru conceptul de cucerire a galaxiei, utilizând forța brută îmbinată cu spionajul și cu forța minții. A fost primul joc care te punea în situația de a avea grijă de resurse, dezvoltare, design, pilotaj, colonizări, diplomație ș-alte grămezi de treburi. O să vă-ntrebați de ce vă fac teoria chibritului, probabil. Răspunsul este că de la paș'opt încoace totul a fost inspirat (ca să nu zic copiat) pornind de la Master of Orion.

In ceea ce privește Pax Imperia problema nu este cu totul diferită de ce am discutat până acum. Din acest motiv nici nu mai găsesc necesar să vă explic conceptul jocului. Mă voi limita în continuare doar la a vă aduce sub ochi părțile bune dar și cele rele ale jocului.

Încă de la început există opt rase din care poți alege una care-ți va fi mamă (plus tată, frate, soră, câine și ce mai vrei tu) și îți va da un nume ca Human, Kar'Tsoran, Gorak, Yssla, Schreki, Tekari, D'naren ori Kybus. Da' cei mai tare și mai tare este că poți să-ți faci tu ce rasă vrei și atunci se schimbă lucrurile radical.

Pentru începutul partidei capeți o oarecare flotă (din câte mi-aduc aminte exact ca în MOO) cu care ar fi bine să te extinzi cât mai repede printre galaxii. Cum era de așteptat, planeta de reședință este și ea dezvoltată la maximum (pentru acea perioadă a istoriei). În funcție de caracteristicile speciei cu care joci poți coloniza mai greu sau mai ușor planetele din fiecare sistem. Nimic nou.

Prima diferență importantă față de Marter of Orion este că aici plantele sunt organizate în siteme planetare, iar sistemele acestea sunt legate între ele prin găuri de râme spațiale. Acest lucru devine nasol în cazul când nu ai motoare suficient de puternicepentru a se avânta din ce în ce mai departe (idem MOO).

Și tot vorbind noi de una și de alta, iată c-am ajuns și la capitolul cu colonizarea. Treaba-i simplă și extrem de importantă. Să ai multe planete este echivalent cu avea populație mare. Numărul mare de populanți(?) duce la sporirea venitului imperial, în paralel cu creșterea numărului de puncte de cercetare, construcție, etc. Fiecare colonie se dezvoltă diferit în funcție de planeta pe care s-a așezat nava mamă. Singurul lucru inteeligent pe care îl poți face tu în calitate de bun conducător, este să subvenționezi "de la centru" dezvoltarea pentru fiecare colonie, în funcție de interese.

După ce ai pus pe picioare un oarecare sistem de colonii și treburile au început să se miște, este cazul să te ocupi acum și de glorioasa flotă imperială (pe care de fapt nu o ai încă). Pentru început va trebui să te mulțu-mești cu ceea ce este deja proiectat. După o perioadă de timp (necesară serviciului de cercetare-dezvoltare pentru a inventa ceva) vei putea să-ți proiectezi propriile nave și atunci treaba va fi cu totul alta. Aici intervine încă o diferență față de MOO prin faptul că designul de nave a de-venit un picuț mai complicat, absolut normal ținând cont de progresul tehnic survenit în bucata de timp scursă între cele două jocuri.

Și dacă tot eram la capitolul diferențe, mi-am mai adus aminte de una. Este vorba de câmpul de bătălie în cazul confruntării flote-lor galactice. Dacă în MOO totul se desfășura într-un ecran și doar atât, în Pax Imperia deja am avansat la capitolul ce cuprinde noțiunile despre tactica pe câmpul de luptă. Acum există mult mai mult loc de manevră (câteva ecrane bune) mai multe opțiuni de comandă și chiar se poate întâmpla să întâlnești niște oponenți care să facă eforturi serioase pentru a încropi o oarecare strategie (în general treaba se întâmplă pe nivelul 5 de dificultate).



De la Orion și Master of Orion încoace meniurile au devenit un pic cam 3d, un pic cam "glow" și un pic cam semitransparente...



Sigur vedeți similitudinile

Era să uit să vă spun despre diplomație. Și de data aceasta joacă un rol onorabil în desfășurarea partidei. În diplomație este inclus dealtfel și comerțul, spionajul, sabotajul, barbotajul, ambuteiajul și necazul. Necazul este că trebuie să fii mereu atent la cum se schimbă atitudinea celorlalți față de tine, căci aceasta se întâmplă de cele mai multe ori exact când proiectezi o navă sau ești exact în mijlocul unei bătălii.

Cum până aici de colonizare v-am spus, de proiectare idem, v-am amintit și de bătăliile spațiale, ba chiar am aruncat și câteva vorbe despre diplomație, cred că mai am să vă spun doar deosebirea esențială (și subliniez singularitatea cuvântului deosebire) față de Master of Orion: Pax imperia este o strategie în timp real, pe când MOO a fost una pe ture. În rest, jucând Pax Imperia, parcă am făcut un salt în timp și m-am întors în trecutul când aveam ochii-n cearcăne de la nopțile pierdute cu Master of Orion.

P.S. Am uitat să vă zic că la un moment dat colonizasem vreo șapte, poate opt sisteme planetare. Umblam de zor să impulsionez activitățile pentru fiecare planetă când, deodată, descopăr un sisstem destul de aproape de mine care nu fusese colonizat încă. Pun mâna să fac o navă mamă, dau să o trimit spre locul cu pricina și îmi amintesc că fusese printre primele sisteme colonizate. Abia atunci am înțeles că și un scout cu o bombă nucleară poate distruge o planetă dintr-o singură lovitură, doar dacă nu are baze de rachete pe orbită. Nota patru pentru faza asta, așa realistă cum e!

- Mazer

79

Ce ne place	Ce nu
Ne place, fără nici o urmă de îndoială, titlul. Pe lângă asta, ne place ce ne placea și la MOO.	Preferam sa fie facut de Blizard decit de THQ.

Producator: Accolade	
Minim	Recomandat
P5-90/16M Win95	P5-166/16M Sound Card

Test Drive 4

Când am auzit prima dată că TD 4 e pe vine, am ramas visător. Gândul m-a dus la primul Test Drive...

mais, ou sont les neiges d'antan?

Jocul nu aduce prea multe noutăți față de NFS. Ai un număr de 10 mașini sport și 12 trasee din care poti să alegi, fiecare masină fiind optimă pentru un anumit fel de traseu, mai de viteza sau mai întortocheat. Pe parcurs ai posibilitatea să descoperi câteva trasee noi. Ce ingenios, nu?!

Mașinile sunt împărțite în două categorii. Cinci sunt foarte moderne și 5 foarte puțin moderne, adică de prin perioada hippie și a pantalonilor evazați. Ce e mai rău e că jocul nu poate fi configurat cine știe ce, lucru destul de agasant. Nu poți configura tastele sau alte alea pe la mașină, asta măcar pentru cei care se pricep.

Asta... ne place! Măcar 1 pic.

Primul lucru demn de mentionat la capitolul de față, ar fi mișcarea realista a mașinii, mai exact balansul pe care aceasta îl face când frânezi sau în curbă, respectând niște legi de'ale fizicii. Asta dacă nu te taie capul să lovești vreun parapet în mare viteza, căci atunci masina nu se va rasturna, cum ar fi normal și mai plăcut, dealtfel, ci se va comporta ca la o frâna bruscă, aspect ce îl putem băga la capitolul de lucruri rele. Senzația de viteză nebună este prezentă, dar nu în stilul NFS, ci într-o formă ARCADE. De altfel, jocul însuși se vrea o combinație de ARCADE și SIMULATION care, din pacate, la partea de simulare stă slab de tot!

În ceea ce privește grafica, jocul este mediocru, un 3DFx fiind necesar pentru a mai ameliora acest minus! Oricum, peisajul este destul de reușit, cu toate că unele elemente sunt prost realizate! Cel mai bun exemplu este pădurea, care aduce mai degrabă cu un perete copacizant (ce găselniță de epitet!) exact ca în RAC Rally. Sunt totuși cateva lucruri ale graficii și ale engine-ului care te impresioneaza în mod placut, ca de exemplu luminile din diferitele pasaje pe care le străbați (Mă rog, noi pe-aici prin Bucureștiul Romaniei minunate om fi mai ușor impresionabili când e vorba de lumini în pasaje, că nu prea suntem obișnuiți dar asta e!)

O noutate interesantă, demnă de menționat, ar fi posibilitatea de a concura cu un oponent în DRAG RACE! Din păcate, nu există mașini speciale pentru acest tip de cursă, dar și cele disponibile sunt foarte rapide.

"Ne" mai place (pluralul majestății, de!) și faptul că performantele masinilor diferă de la una la alta. Băieții de la PITBULL au avut grijă să testeze mașinile, să vada ce le poate pielea. Sau tabla.



Acest efect de "ramă" neagră este ceea ce înțelege jocul prin mărirea rezoluției

Da' asta...

Traseele aduc mult cu realitatea (nu toate), in Anglia circulându-se chiar pe stanga, dar sunt unele amanunte în peisaj care ar fi trebuit omise sau, cel puțin, nerepetate. De exemplu, în Japonia plouă cu pagode!!

Sus: Una din "crizele" de derapaj întâlnite în joc. Urmele sunt oricum numai ca-n fizică nu.
Dreapta: Și ce? Un bug acolo...



Engine-ul este slăbuț (are tendința de a se bloca fără motiv) iar decorul este mult prea înțepenit. Nu poți interacționa cu el sub nici o formă. În NFS 2 mai poți să ieși în decor, să iei un pom în brațe sau chiar să cazi în prapastie, chit că arată ridicol faza. Aici nimic. Te simti ca într-o conductă fără nici un robinet pe parcurs. Apar străzi care intersectează traseul. De pe străzile astea apar mașini, fără să se asigure, dar numai când treci tu pe acolo! Bineînteles că nu o poți apuca pe una din străzile astea, taman ca atunci când te-ai afla într-o conductă transparenta! Senzația este de la cretină în sus, producătorii nefolosind măcar vreun artifiviu pentru a nu te lăsa să schimbi direcția, ci pur și simplu... blocând "logic" abaterea de la traseu.

In timpul unei curse poți fi acostat de politie, lucru puțin spus aiurea realizat. Respectiv masina iti este oprita pentru cateva secunde si dupa aia, gata, pornesti mai departe. Nu văd unde mai e bucuria când scapi, respectiv necazul când ești prins. Traficul nu lipsește - ar fi fost chiar culmea să lipsească și asta - dar e relativ constant pentru o cursă. Asta inseamnă că în cursa x, mașinile care apar pe traseu sunt cam aceleași. Alt lucru rău este că traficul nu e mai deloc aglomerat, ci mai degrabă anemic, dând senzația că a fost pus în joc din obligație și nu ca element esențial.

În funcție de traseu, vremea este schimbătoare, așa că să nu te miri dacă, în timp ce străbați șoselele în mare viteză, începe o penibilă ploaie de "săgeți" albe, ciudate, care arata a orice numai a ploaie nu.

Sonorizare: comments?

Aici jocul stă destul de slab. Unele sunete sunt chiar stresante, derapajul mașinii, ca să vorbim numai de el, se rezumă la un scârțâit repetat la nesfârșit, atât timp cât derapezi. Fără modulații, variații și chestii dintr-astea nebărbătești. Măcar motorul sună binișor, cel puțin la mașinile model vechi. Muzica: NO COMMENT!

Feeling

Ultimul dintre capitole și cel mai important în același timp este feelingul care, deși inexistent, este de-a dreptul sublim. Dupa cum am menționat mai sus, senzația de viteza este reușită, dar feelingul nu se rezuma numai la asta! Este grav pentru producători că nu au reușit să taie NFS-ul, care a apărut, sărmanul, cu ceva timp în urmă.

Concluzionul

În concluzie, trebuie menționat că jocul este de evitat, în cazul amatorilor de simulatoare serioase și că este bunicel pentru amatorii de ARCADE pe patru roți (mai bine zis 40, ca sunt 10 mașini în total). Este de fapt un MOTO RACERS cu mașini ca principiu, partea de design, grafic sau sonor, și lipsa feeling-ului necesar, trăgându-l însă departe de vârful piramidei.

-Alex

54

Ce ne place	Ce nu
Poate ideea cu mașnile alea vechi și supărate	Feeling și senzații frustrante. Bucurie aproape ioc. Cerințele de sistem.

Magic: The Gathering

Spells Of The Ancients

Pentru J.A. Lee, care acum chiar s-a plictisit.

Odată cu apariţia MTG-ului pe computer au apărut şi informaţii despre add-on-urile ce aveau să vină. Ceea ce îmi doream de al un add-on erau cărţile noi şi capabile, plus patch-ul de multiplayer, Mana Link-ul adică. Pentru că Magic-ul, spre deosebire de alte jocuri care nu au nici clin, nici mânecă vis-a-vis de respectivul gen de confruntare, ar fi câştigat enorm prin asta.

Acum, după o perioadă relativ scurtă - la nivel geologic - primul add-on a apărut, aducându-mi o parte din ceea ce aşteptam, adică pachete şi cărţi noi (vai, lipseşte multiplayer-ul) şi, ceva ce nu aşteptam, un nou mod de joc, foarte popular printre fani: sealed deck.

Să începem cu începutul:

Mai întâi mi-a încântat ochiul noua interfaţă, care are rolul să-ţi facă mai plăcută şi mai uşoară plimbarea printre diferitele opţiuni ale jocului: Duel, Help, Shandalar, Deck Builder. Culmea, chiar ţi-o face.

Cărţile, în număr de 144, dacă am numărat bine, fac parte din ediţiile jocului original, "Antiquities" conţinând cărţi legate de artefacte, "Arabian Nights" fiind bazat pe legende şi creaturi ale lumii arabe, "Promotional" conţinând cărţi foarte rare şi, în fine, "Unlimited", a doua editie a jocului original, având cărţi ce nu au mai fost retipărite de mult timp.

Pe lângă criteriul rarităţii, se vede destul de clar că alegerea cărţilor a fost făcută astfel încât să favorizeze alcătuirea deck-urilor multicolorate, iar land-urile care furnizează mana de mai multe culori stau mărturie în acest sens. În rest, am văzut cărţi preţioase prin forţa brută pe care o reprezintă, cărţi care cer multă subtilitate în folosire şi cărţi care trebuie să ştii foarte bine regulile pentru a înţelege la ce folosesc. Ceea ce, per total, e bine.

Creaturile din Shandalar au primit şi ele 40 de deck-uri bazate pe noile cărţi, care au fost integrate în circuitul comercial şi de dungeoane al locului.

Pe lângă acestea, în Duel sunt disponibile un număr de deck-uri demonstrative, ca să zic aşa, care îţi arată câteva şmecherii şi combinaţii mişto de cărţi.

Sealed deck-ul este un mod de competiţie în care jucătorul primeşte două pachete a câte 60 de cărţi şi trei boost-ere conţinând fiecare 15 sau 8 cărţi sigilate, alese aleator, din care trebuie să alcătuiască cel mai bun deck posibil. Ceea ce poţi să alegi sunt ediţia sau add-on-ul din care fac parte cărţile primite "pe lângă". După ce şi-a alăcătuit deck-ul, jucătorul se duelează cu mai mulţi oponenţi, având posibilitatea să-şi editeze deck-ul între meciuri. După care se bucură sau nu, în funcţie de faptul că a câştigat sau nu.

O invenţie simpatică e editorul de feţe, care a înlocuit feţele predefinite şi hidoase de până acum, cu feţele hidoase pe care le puteţi construi singuri.

O altă invenţie ar fi faptul că Magic-ul a devenit, ca şi Unix-ul, multiutilizator, adică pentru tot ce ţine de Duel, poţi configura mai mulţi jucători, fiecare având atârnată de coadă o statistică exprimând numărul de victorii, înfrângeri etc.



Noua interfaţă a MTG-ului şi una dintre întruchipările pe care le poţi lua în timpul jocului. Hidos dar customizabil, that is.

În încheiere, vă anunţ, ca să vedeţi ce vechi e articolul, că a apărut Mana Link-ul, pactch-ul de reţea pentru care mă plimbam în fiecare zi pe la site-ul lui Microprose cu ochii cât cepele. E disponibil pe Internet.

- CZ

76

Ce ne place	Ce nu
Aduce o mulţime de îmbunătăţiri. Dă un impuls întregului joc. Există un nou mod de a te duela.	Manevrele ingenioase ale AI-ului, prin care reuşeşte să se bată singur.

Vândut surprinzător de bine, mai ales în America...
Tradus în 7 limbi şi urmând să fie tradus şi în altele...
A adus în pragul nebuniei milioane de indivizi...
Are în pregătire o mulţime de upgrade-uri şi patch-uri...
Da, aţi ghicit! E vorba de Windows 95.

Probabil mulţi o să ne înjuraţi pentru că „am ocupat paginile cu prostii". Însă sunt sigur că jucătorii de Magic (a se citii pasionaţii rău de Magic - pentru că, la un moment dat, una o implică pe cealaltă), ăia al căror număr tot vrem să-l sporim vor o reacţie de bucurie. Asta, bineînţeles, pe lângă cea de frustrare (dacă n-au făcut încă rost de Spells Of The Ancients). Heh, heh, plăcerea e de partea noastră, ca să zic aşa.

















E un articol cu dedicaţie, măi. Chiar nu-nţelegeţi?!

Producator: Celeris	
Minim	Recomandat
P5-100/16M Win95	P5-166/16M 3Dfx card

Virtual Pool 2

N-am auzit niciodată de Celeris până nu au apărut cu Virtual Pool, primul joc de biliard demn de luat în considerare.

Jocul cu pricina a fost primul biliard care a ținut cont pe bune de legile fizicii, primul biliard în care puteai să imprimi tot felul de efecte savante și primul biliard care a avut o realizare grafică de excepție.

După ce am văzut VP, am început să caut niscaiva jocuri scoase de Celeris dar, spre decepția mea, erau dați la fund. După o perioadă (nu mai țin minte cât de lungă) au apărut cu o altă realizare de excepție- Virtual Snooker. Totuși, datorită slabei răspândiri a snooker-ului pe la noi, succesul n-a fost cine știe ce. Mie mi-a plăcut și astfel am așteptat cu sufletul la gură (sau pe undeva pe-acolo) apariția VP2-ului.

Și uite că lunga mea așteptare luă sfârșit. Vin eu cu VP2-ul la redacție, îl instalez, mă minunez de ce frumos arată logo-urile și când să încep să joc, înțepenește. Cu ochii injectați și cu un infartct încercând să pună stăpânire pe mine, am tot încercat vreo jumătate de oră să-l pornesc. Apoi am încercat pe al doilea calculator și... sufletu'! Cu moartea-n inimă mi-am dat seama că bietele noastre S3 Trio 64 au ceva de-a face cu asta. Sau poate versiunea de Windows 95...

Norocul meu a fost că după vreo săptămână sau două, ne-a adus barza un calculator nou cu o placă video tot amărâtă, dar compatiblă cu VP2.

Și pun'-te nene pe jucat! Într-adevăr Celeris nu a dezamăgit și a dat naștere la cel mai tare joc de biliard de până acum. Are VP2-ul o grafică de nu încetezi a te minuna. Cei 16 biți își spun cuvântul la tot pasul. Cum să nu te minunezi și să nu te bucuri când grafica este atât de bună încât poți să vezi numărul scris pe-o bilă chiar și când se află în capătu' celălalt al mesei, iar bilele lucesc de mai mare dragul?

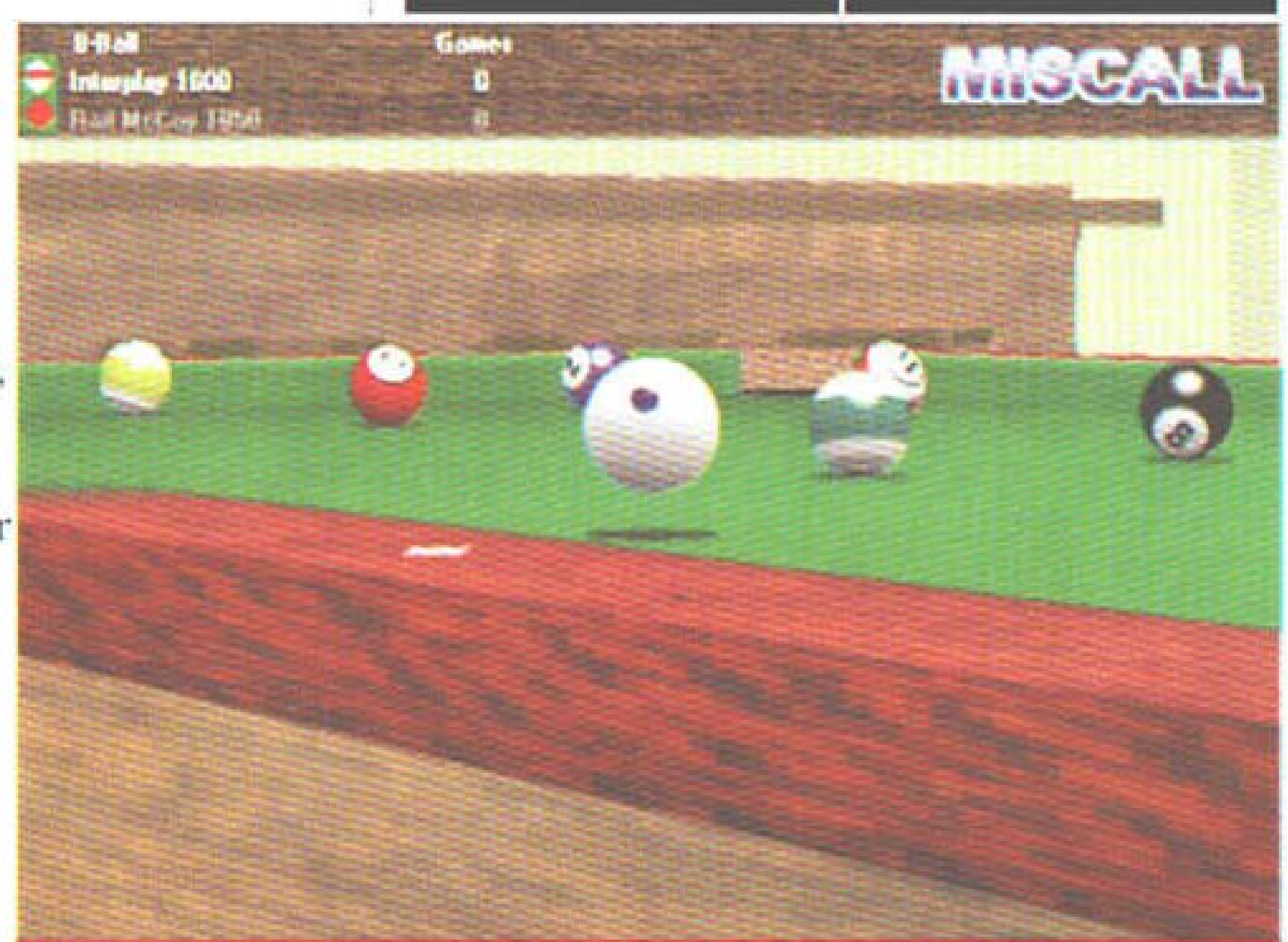
Sunetul este și el bine realizat, contribuind din plin la atmosferă. O altă chestie care își aduce aportul la capitolul feeling este faptul că fiecare jucător are un punctaj, în funcție de cât de bun este. Dacă bați un jucător care are 2000 de puncte, tu având doar 1000, te umpli de puncte, pe când dacă bați unul slab deabia dacă iei 2-3. Singurul lucru de care te poți lega la VP2 este faptul că în încercarea lor de a adăuga ce de-a treia dimensiune și anume a-ți da posibilitatea de a ridica bila de pe masă, băieții au cam ignorat legile fizicii. Astfel bilele sar cam ca niște mingi de ping pong în bătaia vântului. Oricum nu este un impediment major în calea feeling-ului.

Per total Virtual Pool 2 este fără să exagerez, o operă de artă și, fără nici o reținere, vă sfătuiesc să faceți rost de el și să-l jucați.

- Max

89

Ce ne place	Ce nu
Cel mai profesional biliard pe PC. Aspectul grafic e terifiant.	Bilele sar cam prea ușor și poate apărea la un moment dat un aspect de ping-pong.



Primul biliard în care axa Z a fost luată în calcul, așa că principalul repoș adus primei părți - „da' de ce nu sare bilili?" - e de domeniul trecutului. În plus, grafică pe 16 biți.

Niște JOACE mici și cul

Pushover

Hooo Hooo! Time for Bethoven: A venit primăvara! Anotimpurili! Iese murgu, floricica, păsărelele: Miau-Miau... ce mai, o distracție sumbră: fetele la mini. Yuck... ce ploi bradule așa? Iarba verde se desface la un Pic de Nick și iese furnica:

"Și-s grabită, și-s grăbită,
Lu' furnicu-i e tot frică,
Vin furnicii mici acuș,
Iară noi,
N-apucarăm nici un "PUSH".

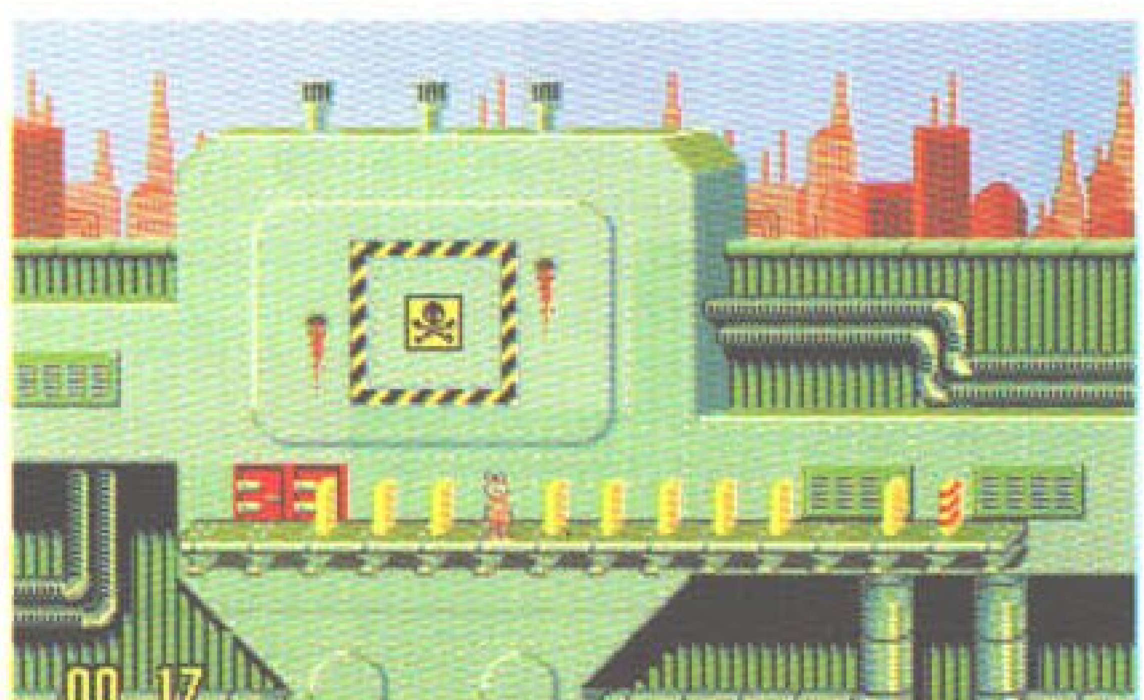
Ăștia mici de-s ca termita
Joacă toată ziulica,
Quake-uri cu nemiluita,
Iară noi,
Noaptea tragem - push în doi."

OVER and OUT

Sunt câteva cuvinte pe care nu le suport. Ia să vedem: Sinergie, Hermeneutică etc. Nu fac acu' un inventar comlet. Cert e că toată lumea e cu ele-n dinți. Cert e că Pământul e rotund, iar lumea PUSH la colțuri. Poate o da roade, cine știe? Cert e că m-am săturat. Nimeni nu mai scoate azi un JMC, să-l vedem, să râdem și noi un pic. Toată lumea PUSH pe-ascuns. Alții în solitudine se fac (virgulă), că fac... antrenament. Cică meditativ. Dezvoltă te miri ce căi nirvanizatoare. "La urma urmei e un puzzle nu?" Dar eu trebuie să scriu JMC-uri. Și ce, să mă tratez cu iaurt? Lomboparadentoza mea tratată cu acid-dicarboacetilsalicistic a deviat cumbo-metafor-staza și bâlbâie pietricele. E o treabă articulatorie a bazinului cred. Pentru că, (virgulă): - Cum PUSH, așa cad "Dânsele": Una după alta. Îți mai vine una-n față. Te ridici și PUSH din ou. Umm, din NOU. Cum le-așezi, așa te-așteaptă. Doar să PUSH. Totul insă-i strategie, sinergie, dia... film cadru cu cadru. V-ați lămurit? Bine. Eu știu că-s bolnav, (mi s-a mai spus), dar în ceea ce privește primăvara, unde-ai fost? La furnică? Hello - Bye-Beu! (Ce dacă bat câmpeu'?)

- The End -

by The ANT.



Cometariu serios: luați aminte la ce vă spun, dacă n-ați jucat Push Over ați pierdut cu mult mai mult decât dacă n-ați jucat Phantasmagoria.

Article's Themes:

"The Sea sons" (Fii mării și ai ploii) by Bietu'Vână (Bethoven) copyright Vivaldi Records.

PS *- Subiectul articolului este jocul mic și tare cul, PUSH OVER. Ceva cu logică și furnică, care se joacă în ore pe laptop, ca să vezi cum se degajă fum de la catedră.*

NHL 98

Producator Electronic Arts	
Minim	Recomandat
P5=120/16M Win95	P5=200/32M Sound Card

ARE YOU AFRAID OF THE MASKED MAN?

(Întrebare retorică din prezentare în timp ce îţi arată un criminal/hocheist cu o mască supărată)

Intr-o zi se înfiinţează DHL-u' la mine cu nişte joace. Aleg unul la întâmplare din morman, anume NHL 98. Bootez/instalez/rulez fără prea mare convingere jocul şi... stupefacţie! După o prezentare absolut bestiala cum n-am văzut de când sunt la un joc care are ca subiect educaţia fizică, în general, sunt aruncat într-un meniu cu tot ce poate să ungă la inima un gamer pasionat de sportul pe calculator: play-off-uri, sezoane, ligi, turnee, rookie, pro, all-star, plus o grămadă de alte opţiuni şmechere, taste, reguli, informaţii despre jucatori şi echipe, etc.

-Mă, zic, dacă şi jocul în sine e ţapăn, apoi nu-i dau sub 90 nici dacă mă luaţi la palme! Sau poate daca mă luaţi...

Prin urmare, CLICK pe crosa din stânga-jos a ecranului şi jocul începe să se încarce de pe ancestralul meu Quad.(Ce inversiuni de efect fac, nu-i aşa?!) Rezultatul? Vine acu'.

NHL '98 este pur şi simplu bestial. O grafică bună de tot într-o rezoluţie ok si sunete de departe cele mai reusite dintre toate jocurile cu sporturi distribuite de EA. Comentarii la obiect, tribune care huiduie oaspetii, la inceputul meciului se asculta imnul specific pt. USA/Canada in functie de locul in care se disputa meciul, intr-un cuvant, uau!

Inca un lucru de detaliu, care m-a impresionat placut. Fiecare jucator are moaca lui specifica. EA sustine ca fetele jucatorilor seamana cu cele din realitate. Nu va speriati, nu-i chiar atat de reusit jocul,dar este indeajuns pentru a fi atins o noapte, doua. Mai ales cand i-am vazut luandu-se la cafteala era sa lesin de placere.Totusi bataia m-a dezamagit putin deoarece s-a rezumat la un meci de box 3D intre doi jucatori in timp ce eu speram sa vad o bataie generala intre echipe cu crose si...balti de sange si...BFG si...Aoleu, vezi? Asa se intampla cand fac doua lucruri deodata. Joc Quake2 si scriu de NHL98....

Desi in singleplayer jocul tinde sa devina plictisitor (pana termini un sezon complet ajungi bunica si tre' sa-ti duci nepotii la scoala) in multiplayer este chiar palpitant. Asta este posibil fie prin modem, fie doi oameni la acelasi computer. Sa nu intelegeti gresit,la acelasi computer nu inseamna la aceeasi tastatura, deci va cam trebuie un Joystick pe langa. Pentru feeling deosebit (sa simti efectiv gheata) va recomand cu

caldura o consola cu volan, pedale si schimbator secvential de viteze. Asa ceva este ideal pt. jocurile de tenis sau baschet dar merge si la hochei. Inca un lucru de evidentiat la "ce ne place" ar fi posibilitatea de a-ti configura tastele.

Dupa aceasta descriere convingatoare,intrebarea dureroasa care se pune este:

-Aaaa,domnu' domnu', pe ce tip de procesor?! Ha?

Raspunsul e cam la fel de dureros.Sistem recomandat este P166, 32 Mo Ram, CD 8X. Parca v-ar fi injurat cineva, nu?

-Lasa-ne domle cu aberatii de genu' "sistem recomandat"! Zi-ne pe ce porneste!

-Uite-acuş!

NHL 98 ruleaza pe un P 90 cu 16 RAM,CD 4X.V-ati mai linistit? Da?! Ei bine ati cam facut-o degeaba! Si Microsoft sustinea ca Memphis/Windows 98 merge pe 486SX cu 8 Mo!

Acum serios vorbind, pe un P 90 cu 16 RAM merge slabut in cea mai mică rezoluţie, cu detaliile la minim!

Pentru cei mai instariti (adica cei care dispun de un 3Dfx) jocul este chiar parfum, diferenta intre jocul accelerat si cel neaccelerat 3Dfx, fiind extrem de mare! Pe asa ceva poti vedea si urmele de patine facute pe suprafata ghetii, plus ca tot jocul merge mult mai cursiv.

Cand i-am zis de 3Dfx, Andrei mi-a facut un semn obscen cu mana, iar eu am fugit plangand sa-l spun lu' mama,dar pe drum m-am impiedicat de computator si am mai tras un NHL 98,asa, ca sa-mi treaca...Dar sa nu credeti ca scapa perversu'! Chiar acum ma duc la mama! Ah, scuze, n-am tras de concluzie...

Asa, prin urmare va recomand sa puneti mana pe DHL98, nu, NHL Worldwide Express err... stiti voi, nu de alta da' chiar merită efortul. Am plecat.

-Mamaaa, Andrei...

- Alex

92

Ce ne place	Ce nu
Realizare tehnica, jucabilitate şi feeling excelent	Gheaţa şi crosele

-Ura! Ura!
-Ura? la vin' la taica!





Hărmălaie mare la intrare: „Hei! Vreau şi eu să intru la matineu!"

Producator: Blizzard • Synergystic Software	
Minim	Recomandat
P5-60/16M Win95	P5-133/24M 180Mb Disk Space

ADD-ON

Hellfire

Blizzard în colaborare cu Sierra ne-au făcut așteptarea lui nenea Diablo II mai suportabilă scoțând pe piață noul lor produs purtând numele de Diablo: Hellfire, care tocmai a apărut grandios, de parcă ar fi chiar Diablo II și nu un sărman Add-on.

Hellfire este un Add-on pentru Diablo, de sine stătător (nu este nevoie de CD-ul original) și vine cu câteva idei novatoare în domeniu. Engine-ul, în schimb, este cel din jocul anterior. Și-a facut apariția un călugăr (Monk) semănând mai mult cu un indian și având abilități asemănătoare cu Rogue, tare la dexteritate, vitalitate, destul de bine cu forța și potrivit cu magia.

În oraș mai exista un Non Playable Character, un fermier (este chiar lângă vaci) de la care nu poți cumpăra nimic. Tipul nu face altceva în afara de a-ți cere o favoare (adică un Quest). Odată ăsta rezolvat, mârșavul se cară. Preferința fermierului, constă în distrugerea "chestiilor" acelea ciudate de lângă oraș care sunt nou apărute în Hellfire, cu o bombiță. După distrugerea ciudățeniilor se va deschide un drum pentru un nou dungeon construit din niște materii mucoase și plin de mușoși cu două capete, ca un fel de scorpioni da' de vreo 20 de ori mai tari. Chestii rele. Să vă spun cum ajungeți la cele două peisaje noi care au apărut cu ocazia introducerii a 8 niveluri noi. La primul, The Nest, ajungeți după ce distrugeți ce v-a spus fermierul, iar pentru al doilea, The Crypt, trebuie să omori o creatură pe nume The Defiler (pe care o găsești la nivelul 4 din cuib). Pui astfel mâna pe o hartă care trebuie pusă pe mormântul de lângă biserică (nou apărut). Se va deschide drumul spre "Povestiri din Criptă". Bwahahahaha!

Monștri au mai apărut destui, iar altora le-au mai crescut niște verișori ceva mai "babani" și iar alte nopți pierdute... dar merită. Quest-urile s-au înmulțit, cele vechi nu au dispărut, doar au apărut unele mai grele, normal. Tot normal, exista mai multe vraji in Spell Book. A mai apărut o incantație ce îți arată obiectele pe care le-ai lăsat în urmă. Îi zice Search (Search este talentul Monk-ului). Noutatea este că acum îți poți face chiar tu din niște arme proaste unele mai eficiente, cu unele licori. Știu si eu... Oil of Accurancy -ii crește unei arme șansa de a lovi, Blacksmith Oil - reface 20% din durabilitatea armei, Oil of Sharpness - crește potențialul de damage al unei arme. Mai sunt și altele la fel de folositoare dar vă las să le descoperiți singuri!.





Sus: aglomerație mare în Hellfire ăsta. Unde-or fi încăput atâția într-o rachetă, nu-nțeleg.
Dreapta: ...iar la centură avea licori minunate

S-au mai ivit și niște rune care sunt ca ,virgulă, capcanele, deoarece le pui prin labirint și când trece un monstruleț peste ele s-a zis cu monstrulețul. Sunt de mai multe feluri, dar vă recomand Stone Rune. Impietrește inamicul (este asemănătoare cu Stone Curse) si poti sa scoti limba la el in voie. Tot despre rune mai este de menționat că poți să pui capcana direct pe creatură și face un Booom excelent.

Ce m-a surprins a fost introducerea, refăcută aproape complet, dar extrem de scurtă. În ea nu se mai vorbește despre sabia din piatră, cioara aia care tot mănâncă ce găsește, cadavrele spânzurate și monstrișori ce ies la sfârșit din criptă. Acum introducerea este cu un mag care face tot felul de incantații și, al un moment dat, o mică greșeală. Apare astfel o... gaură, din care tot sar monștri și vine unul mai măricel care țipă "I'm freee" după care se închid niște uși.Tare!

Dificultatea jocului in Hellfire crește "la minut", jocul devenind rapid foarte greu. Pe la nivelul 2 te vei simți ca la Diablo, numai că acolo era nivelul 4 (pe cel mai simplu mod de joc) și la nivelul 1 dacă vrei să cureți totul va trebui să joci Non-Stop cam o oră (pe puțin).

Un lucru m-a supărat peste poate: știți cum era în Diablo de nu puteai să faci mai multe salvări în mai multe fișiere, avand doar o salvare pe care o overraitai? (ah, ce termen!) Ei bine, nu au făcut progrese, probabil nu au vrut.

În oraș când trebuie să mergi de la o locație la alta nu mai e călătoria aceea plictisitoare care îți lua un sfert de oră de la casa lui Pepin la coliba lui Adria, deoarece a fost introdus un factor ce seteaza viteza de la plimbare in Cismigiu la fuga dupa 331.

Pe totalul de la finalul, cei care au iubit Diablo n-au motive sa nu joace Hellfire. Nu e Diablo II, dar vine cu îndeajuns de multe tentații ca să merite. Și-apoi, ia gândiți-vă, voi în locul lui Diablo v-ați fi ascuns doar la 16 nivele sub nivelul mării? Să fim seriosi!

- Bogdan

79

Ce ne place	Ce nu
Adaugă niște zorzoane care nu dau chiar rău.	Nu reușește să adauge ceva substanțial jocului, ci doar, după cum mai devreme spuneam, niște zorzoane.

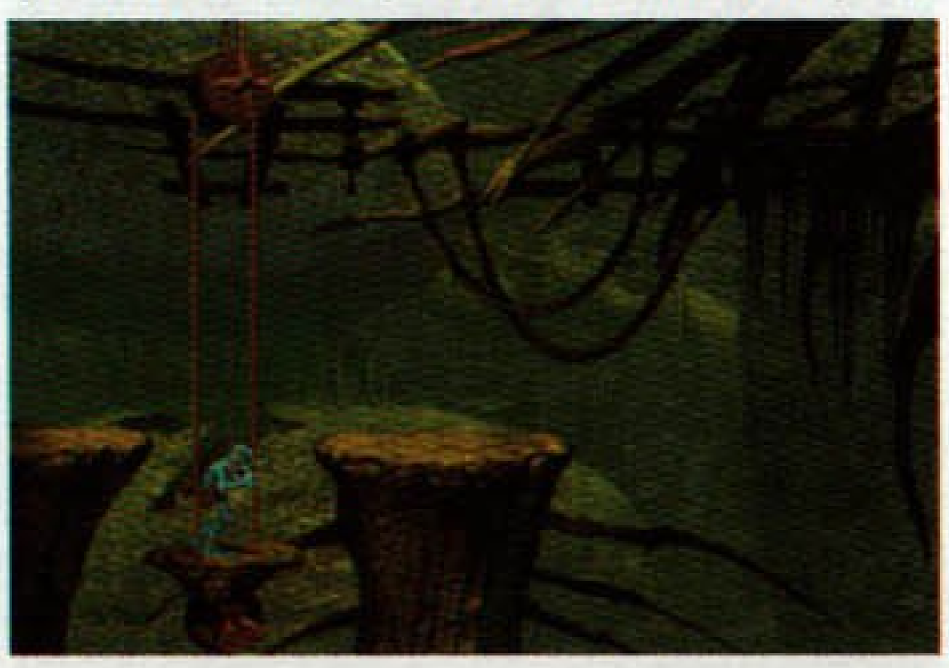
Abe's odyssey

Producator: GT Interactive	
Minim	Recomandat
P5=90/16M Win95	P5=133/16M

Unul din jocurile pe care le-am așteptat vreme îndelungată și pe care îl mai aștept cu destul de multă inconștiență a fost, de fapt este, Heart Of Darkness. Un jump'nrun? Da. Am văzut niște bucăți de animație din el și am fost lăsat paf. Poate am eu o slăbiciune la joculețe dintr-astea, dar știu că tare-mi place să văd o animație nebună pusă la lucru de mintea unui designer care știe ce face. Dar dacă Heart Of Darkness se lasă așteptat prea mult o să aibă surpriza să găsească pe piață concurenți din cei mai aprigi. Unul dintre ei, este Abe's Odyssey, un joc cum de mult n-am mai văzut.

Știți ce e acela un joc pentru oameni mari? S-a observat prin studii îndelungi că adulții preferă fie jocuri în care să-și spargă creierul, fie prostioare de genul minesweeper-ului, cu un număr mai mare de procente spre varianta a doua. Odiseea lui Abe este, o îmbinare de arcade cu o bucată destul de bună de gândire "ușoară", având un suport tehnic care bate la fund, cap, coadă și tot restul... tot restul domeniului.

Este genul acela de joc, extrem de plăcut, în care la tot pasul ai ceva nou de văzut și unde nu contenești să te minunezi că "merge să faci și aia". Jocul folosește tastele clasice de mișcat,





La un moment dat trebuie chiar să dezamorsezi niște bombe. Nu e foarte greu, dar e o idee bună. Merge propoziția asta?



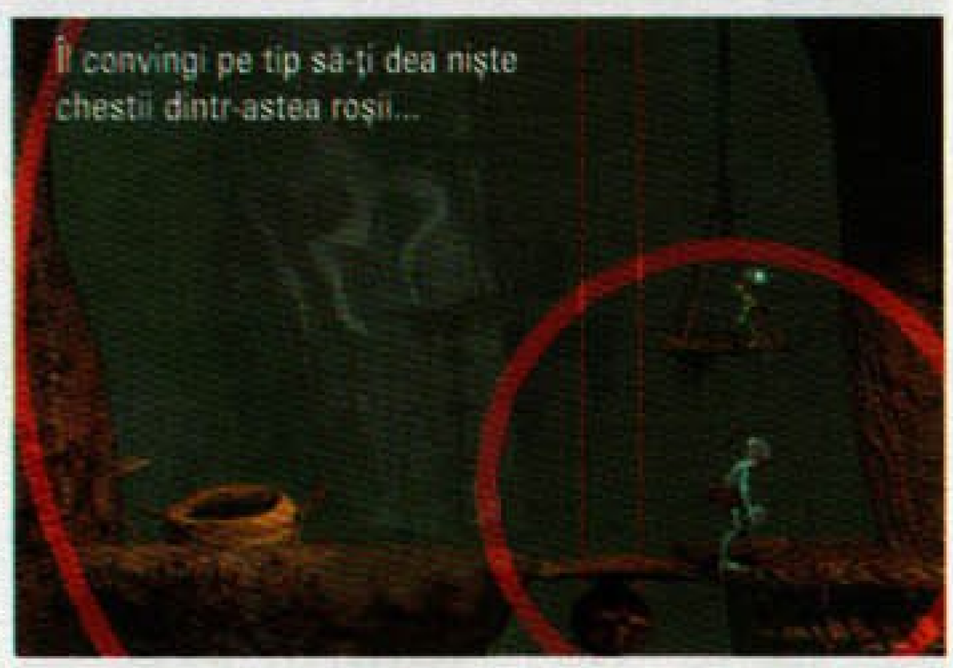
Sus: Abe folosindu-și capacitățile de invocator, la lumina lunii. Atmosfera e excelentă și să n-aud că nu vă place. (e mov?)

sărit, fugit sau acționat, plus o serie de butoane pentru dialog. Da, dialog. În demența asta de joc - jump'n run zice - poți să vorbești cu celelalte personaje și chiar dacă acestea nu reacționează la fel de inteligent ca într-un joc axat pe o astfel de interacțiune, faptul că se mișcă și arată extrem de natural, mai-mai să te urce prin Nirvana.

Rămâi uimit la vederea lucrurilor care se pot face folosind numai câteva taste, atunci când sunt puse la lucru în mod corespunzător: de la dezamorsat bombe la aruncat cu pietre sau grenade în diferite direcții, trecând prin sărituri de tot felul, agățări și apucări a la Prince of Persia. Dealtfel, toate mișcările din joc sunt făcute cât mai naturale. Probabil unul din lucrurile care plăcut din primul moment la Prince a fost tocmai modul în care tipul se mișca, lipsit de automatismul unui personaj de joc pe calculator și posedând naturalețea unei ființe reale.

Acel "pic" pe lângă jump'n run este bucata de scenariu? Quest? Oricum ar fi impropriu să folosesc vreunul din cuvintele astea. Cert este că structura nu este bazată pe niveluri, ci este o misiune continuă, de genul celei din Metal Mutant, făcut de Silmaris, care e de departe excelent, cine l-a jucat e foarte probabil să-mi dea dreptate.

Pe lângă iuțeală de degete și reflexe, e necesară un pic de fantezie și o țâră de gândire, acest pic și această țâră dând o bună bucată din farmec. Reacția cea mai normală după ce treci de o piedică este să continui ca să vezi ce se mai întâmplă în continuare. Plictiseala nu prea are ce căuta pentru că e mereu ceva nou de văzut iar realizarea tehnică... cum?



Îl convingi pe tip să-ți dea niște chestii dintr-astea roșii...



După care le folosești corespunzător

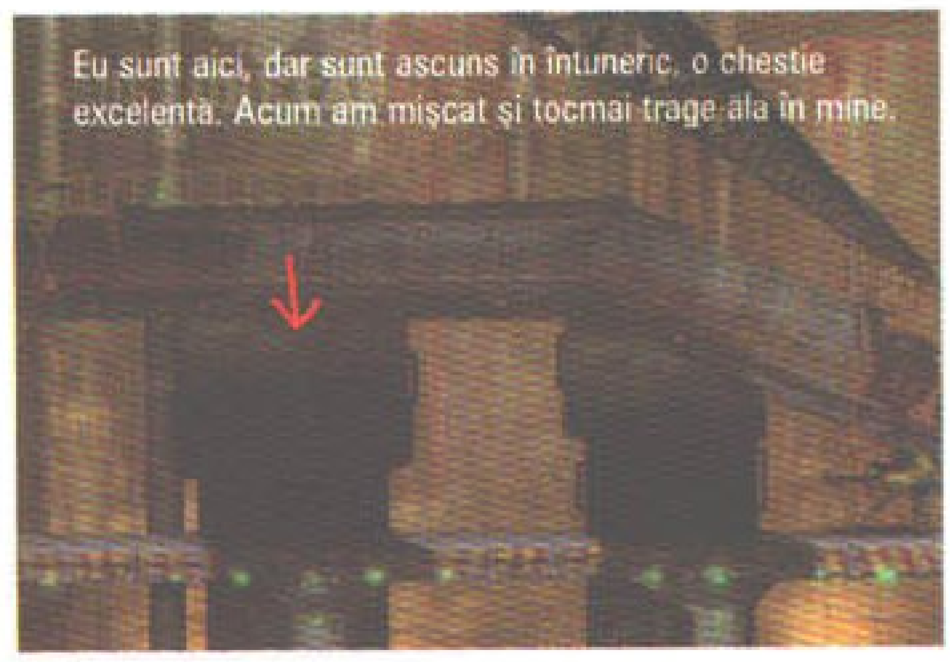
Cel mai bun

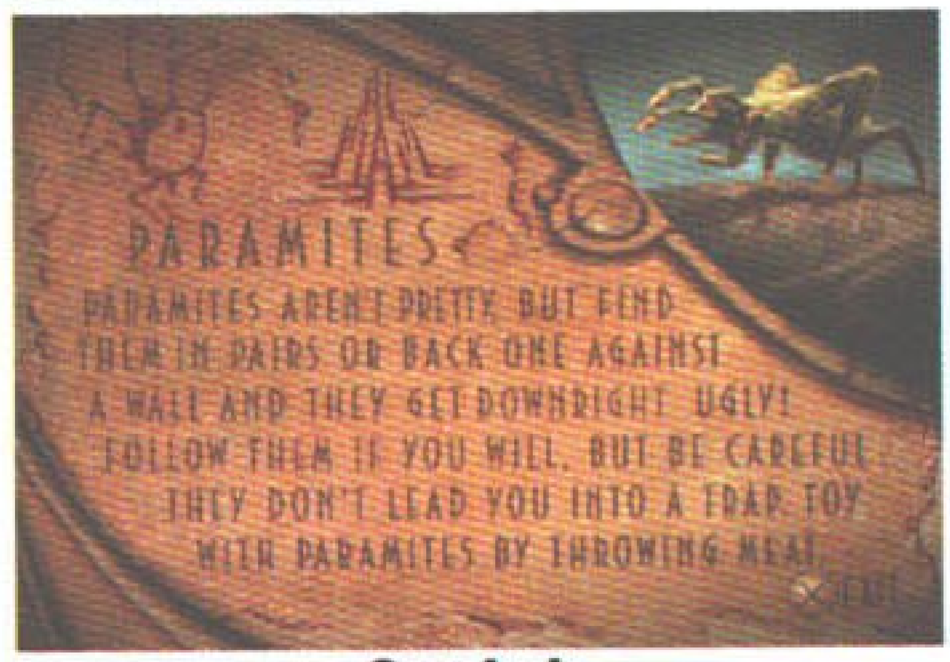
Fără să lucreze în vreo rezoluție nebunească și fără să aibă nevoie de accelerator, Abe's Odyssey este cel mai arătos jump'n run făcut vreodată pentru PC și, natural, unul din jocurile cu cea mai bună grafică în general. La modul sec, sunt câteva elemente care ar trebui să spună totul:

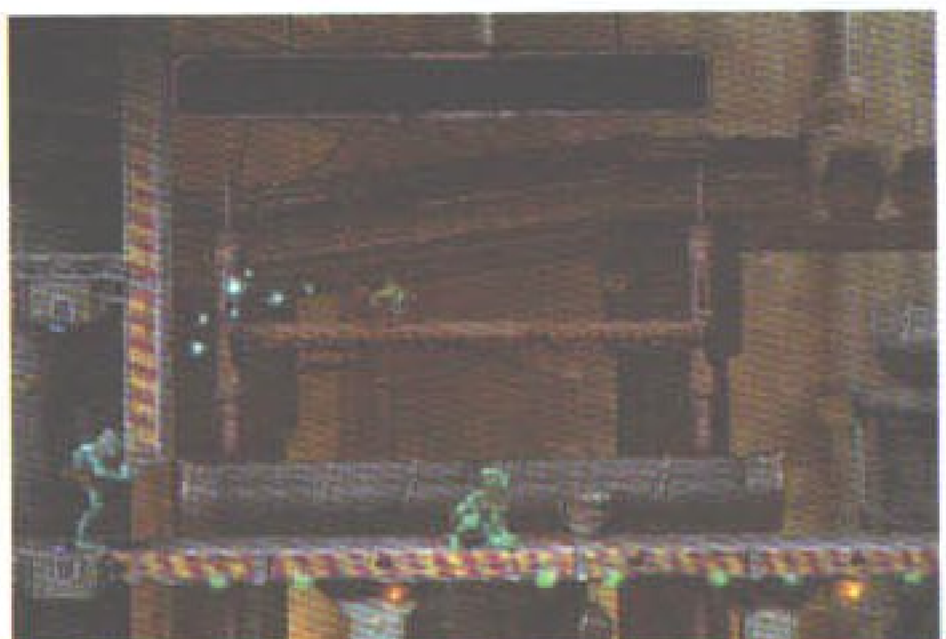
1. Grafică pe 16 biți, asta însemnând 65535 de culori. Diferența față de grafica pe 8 biți este ca de la cer la pământ. Bănuiesc că știți despre ce vorbesc. Dacă nu, cu atât mai bine.

2. Decoruri făcute de niște desenatori absolut meseriași. Fiecare ecran în care intri îți dă un fior de plăcere, fie că e junglă, fie că e decor


Dacă spui parola așa cum trebuie, tipul îți coboară liftul.


Eu sunt aici, dar sunt ascuns în întuneric, o chestie excelentă. Acum am mișcat și tocmai trage ăla în mine.




Steluțele alea sunt eu, luându-l doar un pic sub control pe tipul din planul doi.

SF sau noapte cu lună și stele. Apropos de noapte, chiar pe la începutul jocului ai ocazia să evadezi din.. nu contează, și asta se petrece noaptea, personajele văzându-se doar ca niște umbre profilate pe cer. Atmosfera este asemănătoare cu cea din Saboteur-ul 2 de pe HC. Bineînțeles grafica este cu totul alt lucru, dar tot senzația aia de "hide 'n seek" pe viață și pe moarte o ai.

3. Animație pe mai multe planuri, care interacționează unul cu altul. O fază care mi-a plăcut a fost aceea în care am fost împușcat în "prim plan" de către un ticălos care mișca în planul doi și pe care nu-l băgasem în seamă. Altă dată, m-am rostogolit la adăpostul unei țevi aflată în ecranul din față, iar tipul din "spate" a tras și am văzut praful țânșnind din țeava respectivă atunci când au ricoșat gloanțele. M-am simțit ca un Sergiu Nicolaescu, e drept că mai verde, așa.

Partea sonoră este de nota 10. E frustrant să nu poți explica exact ce și cum, că doar de aia suntem revistă și nu post de radio, dar dialogurile pe care le porți cu cei din jur (le spui să vină după tine, te superi pe ei, le zici să aștepte, râzi, le spui parole, fluieri etc.) sunt ca... o simplă picătură de necatar/în cupa plină cu-amar. Aiurea! E-un cântec de demult. Tare mi-ar fi plăcut ca și în Black Thorne să poți interacționa cu personajele la un nivel ceva mai adânc decât acela la care interacționează vânătorul cu iepurele.

Idei

Poți să iei sub control anumiți inamici. Odată luat sub control unul, îl miști după pofta inimii, tragi, sari. Faza e bestială și, cel puțin la început, nu ți-o zice nimeni. La un moment dat, am văzut că dacă "incantez" ceva mai mult, steluțele alea care se formau în jurul meu au intrat într-un monstrulec din zonă și am văzut că băiatul se mișca după cum vroiam eu. Bineînțeles că l-am băgat în cea mai apropiată barieră cu laser și băgat a fost. Mai târziu am aflat că puteam să-l omor și altfel, mai natural.

Pe parcurs mai ai ocazia să folosești câte un ajutor, reprezentat de.. știu eu, un animăluț care sare și fuge de mai mare dragul, e credincios la maximum și, chiar dacă are două picioare, se descurcă onorabil pe postul unui cal de călărie.

Există, conform unui model bine cunoscut, locuri în care se salvează jocul. Totuși, salvările "externe" alea pe care le reiei după ce te odihnești, mănânci, dormi și școlezi, trebuie să le faci de mânuță. Produătorii au avut grijă ca locurile în care se salvează, temporar, jocul să fie destul de dese ca să nu devină frustrant și să nu te-apuce nervii.

Concluzie

Are idei cu grămăda și îmbinare acestora duce la puzzle-uri dintr-alea, cu o felie de gândire și o halcă de îndemânare. E ca un Prince Of Persia, combinat cu Black Thorne, Metal Mutant și Rayman, totul susținut de o realizare tehnică și artistică de zile mari. Foarte mari. Chiar dacă nu vă plac jump'n run-urile, aveți mari șanse să vă prindă și să vă dea cu capul de pereți. Ca să mă repet, la modul sec, pur și simplu bestial! Go.

- Bugs

93

Ce ne place	Ce nu
Grafică extraordinară. Idei și noutăți	Pierzi nopți rapid de tot dacă nu ești atent și a doua zi te dor ochii. Aia care-i mai ai.


Ai ocazia să-ți folosești capacitățile de călăreț pentru a uza de mijlocul de locomoție reprezentat de bâzdâgania aia cu două picioare care se află sub tine. Bâzdâgania cealaltă, tot cu două picioare e unul rău. Are și pușcă, nemernicul.

Descent To Undermountain

Producator: Interplay	
Minim	Recomandat
P5-66/16M Win95	P5-133/16M Sound Card

Am fost hotărât să fac o introducere şmecheră dar, după mai multe varinate, sucite, răsucite, coapte şi răscoapte, m-am hotărât să...

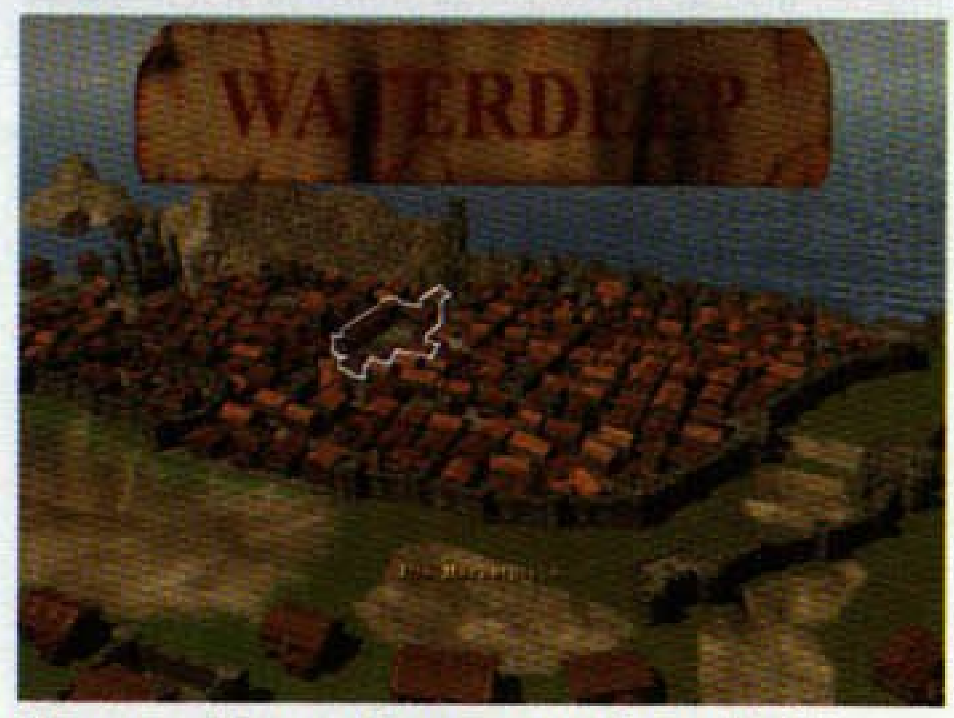
Să nu bat câmpii: Prima oară l-am văzut la ECTS '96 şi mi-a plăcut ideea grozav. Pe-atunci nu ştiam prea multe despre el şi fiind într-un stadiu foarte precar de dezvoltare (sună aiurea nu?) nu i-am dat prea mare atenţie, aşteptându-i apariţia să i mă pot preda (sună peste ureche?). Până în ECTS '97 n-a ieşit, punându-mă pe griji, ştiind că engine-ul de Descent era un pic depăşit, iar concurnţa anunţase lucruri mari. Îl caut la ECTS'97 şi nu-l văd. Asta chiar n-am înţeles-o, tipul de-acolo zicândumi ceva bălării, mă rog. Mi-a dat însă de gândit: de ce acum un an era, şi acum nu-i? Ce i-or face. Am avut chiar o temere ca nu cumva să nu mai apară, aşa cum au păţit multe jocuri ce promiteau enorm (Creations, Hart of Darkness, etc) În sfârşit, apare. Îl iau frumuşel, îi dau drumul şi... băi, io v-am spus despre ce e vorba? Nu? Păi...



Un pic de păianjen... dar cine e nenea ăla care scoate limba la noi în colţul din stânga?

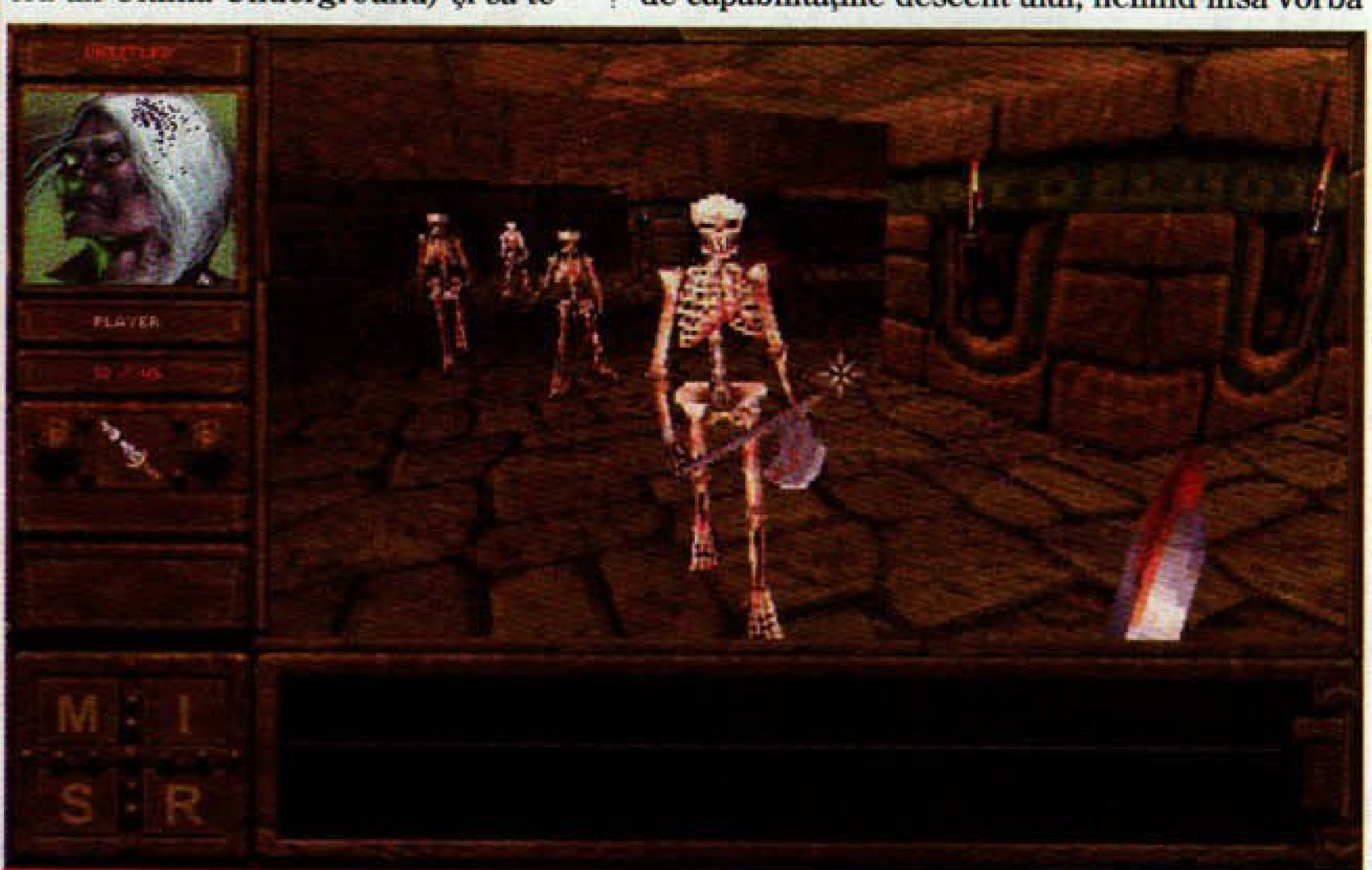
Uite despre ce e vorba:

Descent to Undermountain, este un RPG, făcut de AD&D, după o poveste (respectiv după un joc de-al lor de masă, parcă şi "Carte-Joc"), distribuit de Interplay şi influenţat de Paralax. Adică, foloseşte engine-ul de descent. Auzind eu asta nu demult, m-am gândit că ar fi primul RPG la care poţi să mergi pe tavan (ummm, parcă mai era un Ultima Underground) şi să te-nvârţi 360 de grade în "6D", şi să ai culoare în toate cele 256 de direcţii (maică, ce eufemism widowsan). Se pare însă, că AD&D se pricep numai la cartoane, desene şamd. De ce? Păi... şi-au bătut joc de engine, astfel încât a ieşit un simplu 1st-person, banal (din acest punct de vedere), depăşit, plin de bug-uri şi greoi. O interfaţă dificilă aduce un plus de "svoare". Pe de altă parte însă, oamenii ştiu ce-i aia un RPG. Au un design excelent, şi jocul are o atmosferă mai pregnantă decât a lui Lands of Lore II de exemplu. Fiţi pe pace, este atât de neândemânatic încât compensează orice "barr". Personajele parcă sunt din hârtie, cu o animaţie execrabilă. Designul nivelelor este bine făcut, fiind poate singurul mod în care s-a profitat bine de capabilităţiile descent-ului, nefiind însă vorba



de aceeaşi demenţă pe care o oferea "originalul". Sunt cumva prea parabolic? Ei, vreau doar să spun că ar fi ieşit ceva de excepţie din universul ăsta. Cu siguranţă sunt câţiva meseriaşi en această echipă, doar că n-au apucat să se desfăşoare cum trebuie. La urma urmei nu orice joc e un hit. Muzica este remarcat, mi-a plăcut enorm. Stăteam locului, să nu schimb nivelul, să nu se ducă muzica. E ceva nu? Dialogurile (speach pauză) sut un pic umflate de dragul de-a avea o pseudo adâncime: "Poţi să-mi dai un sfat despre Undermountain?" - "Un aventurier este precaut!" - bla, bla fâsss. Câteva sr33nshoate renderate frumos dau bine când încari, când mori, etc, dar din tot oraşul de deasupra "dungeonului" nu poţi vedea decât 3 locuri: Unde-ţi iei misiunea, unde o începi (intrarea în Dungeon)

- Bubble



În mod evident, dumnealor nu prea au mai dat pe la sala de forţă în ultimul timp

63

Ce ne place	Ce nu
Atmosfera AD&d Muzica	Interfaţa încâlcită Bug-uri la engine

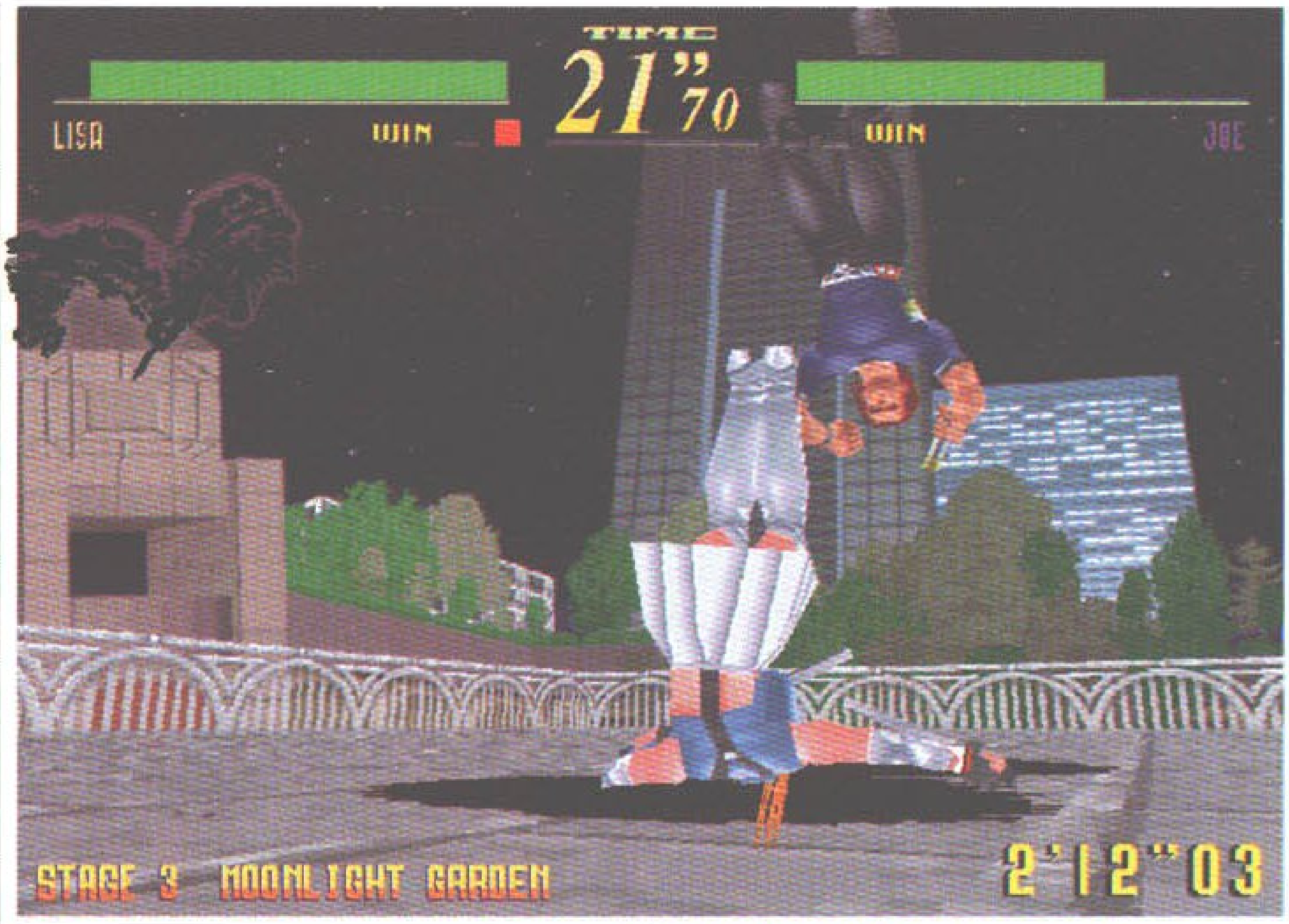
Producator: Sega	
Minim	Recomandat
PS=100/16M Win95	PS=200/32M

Last Bronx

Se pare că Sega a prins gustul jocurilor pe PC. Astfel, după ce a înnebunit lumea gamerilor de consolă, a început încet-încet să-și întindă gheara și peste noi, de parcă nu ne era și-așa destul de greu.

Așa că, după ce ne-au intoxicat cu VF și VF2, băieții cu ochii oblici ne-au mai lovit cu un beat 'em-up de mare clasă și anume Last Bronx. Acesta nu mai are nimic de a face cu predecesorii săi din seria VF, ci se aseamănă cu Battle Arena Toshinden, fiind însă infinit mai bine lucrat. Lupta nu mai are nimic strategic totul desfașurându-se la o mare viteză, mai ales dacă joci cu un accelerator grafic (fără in 320X240).

În Last Bronx orice finețe a fost lăsată la o parte, luptătorii având o mare gamă de lovituri ghiolbănești, care constituie o mare parte din savoarea jocului. Ce poate fi mai plăcut decât să vezi luptătorul cum lovește adversarul cu niște lovituri date din inimă și cu toată forța? De asemenea de dragul game play-ului orice lege a fizicii a fost lăsată de o parte: când lovești un adversar zboară ca de parcă l-ar lovi un taur nervos. Asta dă jocului o tentă de spectaculos care nu are cum să nu-ți placă.



Sus: Vedeți, chiar așa, nu respectă legile fizicii. Ce, fusta aia vreți să spuneți că stă normal?
Dreapta-sus: Caft. Dreapta-jos: Tot aia.



Cum a devenit obișnuit la Sega, ai mai multe moduri în care poți să joci: Arcade Mode, este stilul clasic de joc în care poți să joci de câte ori vrei, Team Battle nu are nevoie de prezentare, în Survival Mode bați câți poți cu o singură viață, PC Mode este asemănător cu Arcade, dar există câte o povestioară pentru fiecare jucător, adversarii sunt dispuși în altă ordine și parcă este oleacă mai ușor. A mai rămas Training Mode care este un super trainer cum nu am mai văzut la niciun joc până acum. Îți alegi o lovitură și calculatorul îți arată de zeci de ori până reușești și tu să o faci.

Ce nu-mi place la LB este faptul că este foarte greu, mai precis că dificultatea nu este gradată cum trebuie. Ca să înțelegi mai bine ce vreau să spun, i-am bătut pe primii trei sau patru fără nici o problemă, până am ajuns la Zaimoku care este ghiolbanul jocului și care m-a bătut de m-a ascultat cu urechea.

În rest, din punctul meu de vedere, jocul este OK. Este bine realizat grafic, sonorul este OK și el, iar ceea ce contează în mod deosebit este faptul că ies niște cafting-uri de mai mare dragul. Astfel îi dăm undă verde și dacă-ți plac caft-game-urile 3D, poți să-i dai forjă căutându-l fără să stai deloc pe gânduri.

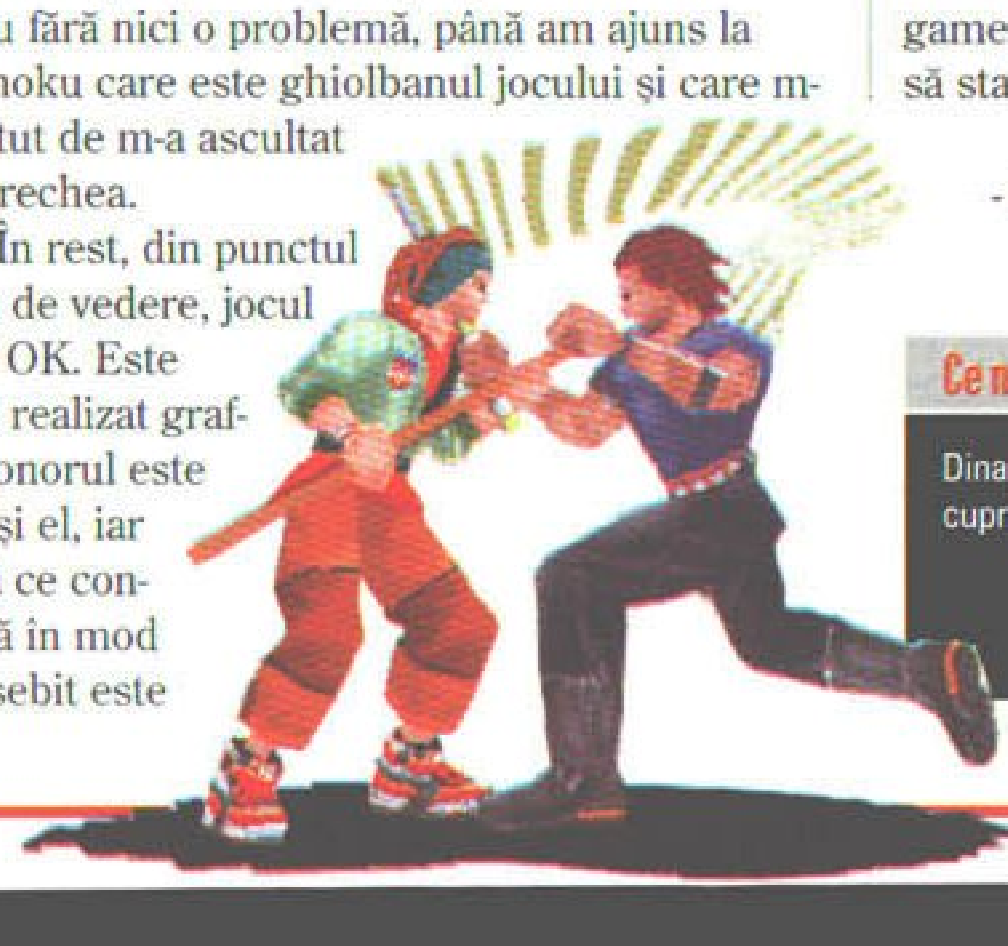
- Max







Hărmălăie mare la intrare: „Hei! Vreau și eu să intru la matineu!"



84

Ce ne place	Ce nu
Dinamism și "faze" cât cuprinde	Limba japoneză și faptul că nu înțelegem dacă se înjură de mama sau de tata

QUEST

Zork: Grand Inquisitor

Producator: Activision	
Minim	Recomandat
P5-66/16M Win95	P5-133/16M

Who is the boss of you? I am the boss of you!

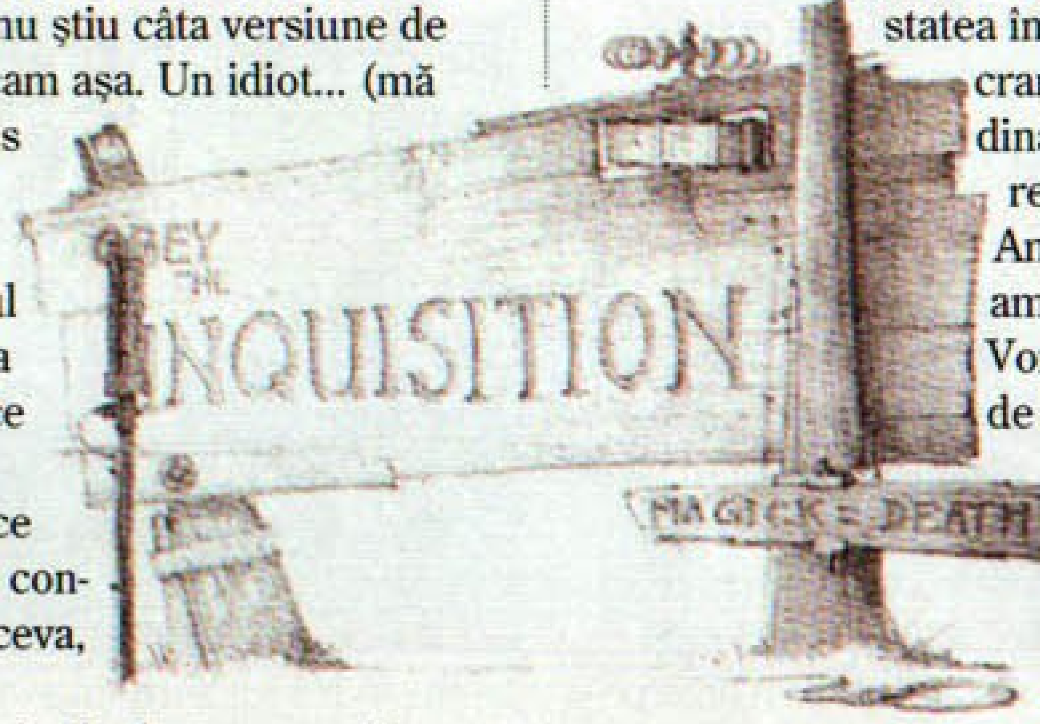
Data trecuta, adică pe la numărul 5 (s-a mai spus că n-am(vem) noţiunea timpului), am aruncat intr-o doară o vorbă despre Zork Nemesis. Cu o atmosferă stranie orcărei fiinţe uname cu simţuri reale şi cu o deschidere spre puzzle şi aventură ce practic te sorbea înfaţă (inside). Cum cineva mi-a scris, protestând că din cauza proastei tipăriri, i-a rămas cerneala pe faţă când a reuşit să-şi dezlipească revista, am încetat diversiunile spre Zork. Acum însă nu mă pot stăpâni. De ce?

I am the boss of you!

Zork Grand Inquisitor aduce un plus de umor straniilor puzzle-uri. Foloseşte acelaşi Z-engine ce-ţi permite panoramarea peisajului în timp real, disponibil în majoritatea locaţiilor, combinat cu ceva Fantasmagoria şi ceva secvenţe 3D-renderite. Carcaletele ăsta este însă suficient să-i explice încă odată MYST-ului, că dacă el este încă cel mai vândut joc, este din cauza prostiei americane. Aici avem puzzle-uri mai frumoase, umor (lucru dificil de realizat şi rar), atmosferă, chestii... tot. Şi am să mă încerc drăguţă, să-ţ înobilez ştiinnn'ţa! Ca poveste, lucrurile complicate la a nu ştiu câta versiune de Zork, stau cam aşa. Un idiot... (mă rog) a impus un regim totalitar în zonă (timpul real CZ) şi a interzis orice operaţiune magică, orice persoana în contact cu aşa ceva, a inchis şi interzis tunelurile de transport în timp, etc. Tu aventurier la cerere nimereşti în misiunea de a elibera pe cei câţiva totemizaţi ai vremii de demut şi de a repune în drept... dreptatea. Fantazie cât cuprinde, noroc, perseverenţă şi nervi de oţel sau un Walk-trough, altfel n-o scoţi la capăt. Vreau să zic că-i greu al dracu' aşa pe la sfârşit. Vorba vine: Asta-i dă adâncime. E genul la care te întorci de ţ ori într-un loc, să vezi ce se întâmplă dacă după ce-ai trimis în timp pe cutare şi ai pus la poştă o

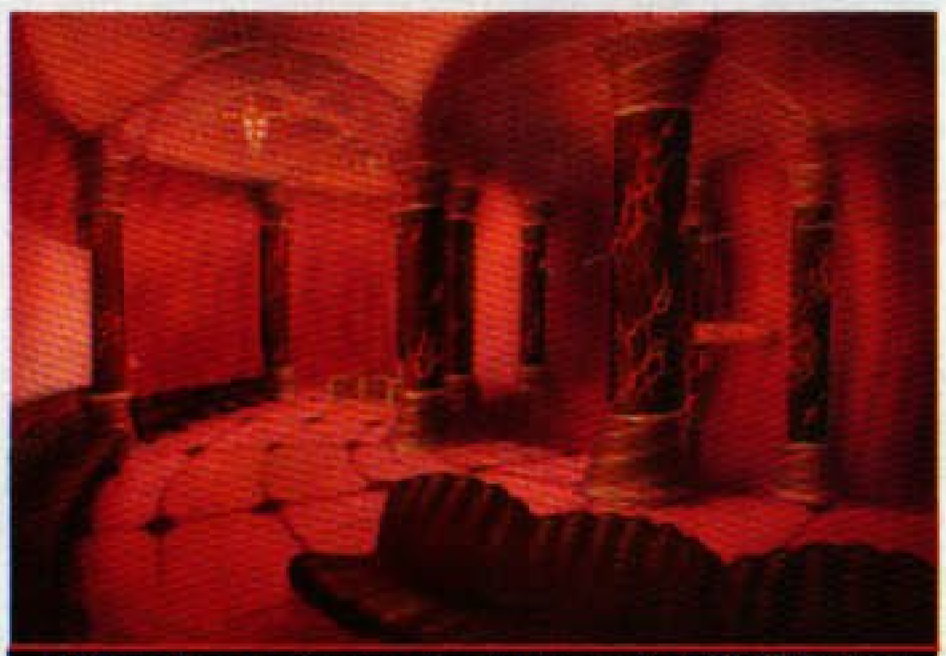


scrisoare, mai e violetă carnea care-ai lăsat-o la uscat după ce i-ai dat cu vraja făcută pe din două în oglidă să nu vadă gradinarul iadului. Exagerez dar nu-s prea departe. Puzeluri globale, ce ţin de un story al jocului mărunţite cu puzzle-uri mici, rele şi multe au toate şansele să te scoată din bostani. Dacă n-ar mai fi şi fazele meseriaşe cu final inconştient n-ar merita discutat. Dar cum să nu zic de el după ce, în urma unui mic chin în faţa unui puzzle cu piese de şah (foarte sugestiv, nu?) ce-mi statea în calea obţinerii unui craniu însipetat şi aşezat dinainte-mi, s-a dovedit că rezolvarea era gordiană. Am pus mâna pe bâtă, i-am fript una şi s-a deschis. Vorba lui Brog(dătătorul de ţandără): NICE PUZZLE, SMART BROG.



I am the boss of you.

Acum nu ştiu în ce măsură vă pot eu spune ce farmec are întâlnirea cu sistemul de alarmă al casei lu' Dungeon Master. Ce să vă spun cum sună melodia şi vocea pe care o scoate gagiul: O combinaţie Femeie cu cafea de parfum (Isaura), bodyquard, San-Francisco şi Mel Gibson. "Do you have any ID, ME? " Ce să vă povestesc de faptul că scheletul care conduce Gondola spre Hades, ascultă (în maşină dacă vreţi) muzică din Interstates '76. Cool dudez! Sau Metroul fără frână. Hă, hă, cum ar fi să fie aşa. Să treacă prin staţie şi să te ia din zbor, lipindu-ţi o palmă pe ochi pentru îmbarcare. Fii pe pace, e prevăzută cu un arc. Heh, da' să vezi cum e la coborâre! Boiing! Pe de altă parte actorii (câţiva dintre ei) sunt cam Shakespeare-eni. Prea e ca la BBC. Cam mult pentru gustul meu. Să nu uităm însă că ar trebu' să placă şi celor mici. Ce dacă nu prea au şanse de reuşită? În plus mai sunt câteva poante făcute doar pentru ei, dar care se vor aplica şi la noi în curând. Asta aşa, ca să mă leg un pic de el. Era vorba să-i fac o analiză serioasă? Nu mă mai exaltaţi cu chestii d-astea că mă fac mov! În plus.. Who is the boss of you? - I am the boss of you! (Mi-a rămas asta în cap. AJUTOOOOR, AIUTO, HOLA...)



Iniţial vroiam să zic ceva de calitatea graficii. Până la urma: "no comment"

-Bubble

92

Ce ne place	Ce nu
Grafică, muzică, poveste, atmosferă... tot! Idei cu grămada şi nonconformism la tot pasul.	Nu ştim. Şi nici nu vrem să ştim. Râdem.

GAME ROVER

M-a pus Dracu' şi-am citit la nimereală scrisori. De obicei, eu pic primul... seara, vreau să spun. Sunt şi foarte dezordonat. Când eram mic, eram blond şi vroiam să mă fac licurici. De data asta rămăsesem împietrit, că aveau să pice multe muşte-n lapte până să-mi las eu papucii la barieră.Cu Paul mă înţeleg cel mai bine: mă trezeşte de fiecare dată când are ocazia. Pe la ora patru adică. Mda, mă înţeleg atât de bine încât mă doare-n cot: poa' să mă scoale, adică.

Mie nu-mi plac vrăjitoarele (tata chiar nu le suportă), dar cred că mi-a dat vreuna cu ceva codiţă de puricel la nas că m-am dezactivat cu mult înaintea lui. Înainte de patru oricum. De fapt m-am trezit singur, să-l scutesc de deranj. N-ai ce-i face, la o aşa oră, o aşa boală, îţi merge gura. Nu mai e nimeni în jur, nu mai merge liftul, n-ai ce face. Şi de ce să taci? Uite, taci şi tu, de una, de alta, cum că lumea nu-nţelege (cică n-au înţeles ECTS-ul din nr. 8) cum că batem câmpii, că am promis seriozitate, etc. Şi unde n-am început să-i tac vreo câteva bunului meu prieten somnoros:

- Ştii, mă tot chinui să-mi dau seama ce mai trebuie. Ce ar mai trebui, adică ce-i nevoie, ce nu-i bine

- Şi io...

- Mda, ştiu. (De altfel asta-i introducerea standard, ca să cuplăm modemurile la aceeaşi viteză. Procesiunea are loc aproape în fiecare seară, pe la patru, când are Paul ocazia...)

- Stilul?

- Ce stil? Eh, prostii. Poate trebuie să mai schimbăm structura, să mai introducem ceva, un fel de Most Wanted sau... nu ştiu!

- Băi, dacă tot ne-am dat la profesionişti, nu trebuie să le punem ceva întrebări?

- Da, "Unde-mi sunt ciorapii?".

- Nuu, mă refer la o sinteză, la sinergia faptelor, la glucoza internaţională

- Şi gluga de coceni...

- Mă rog. Ceva, la genul la care să nu le mai fie mură-n gură, să stârnească la păreri, să lămurească totodată cum e, din punctul nostru de vedere, linia modei, o analiză mai largă, mai pe total, între mai multe joace, sau pe gen, pe stil, pe firme, nu ştiu. De ce nu se avansează aici, ce lipseşte dincolo, cam ce discutăm noi zilnic. Vreau să zic, aşa la ora asta. De exemplu, că tot vroiam să te întreb, tu ai mai văzut s-o pui cu vreo gagică într-un joc, de la Rex Nebular încoace? Vreau să zic, aşa într-un joc... joc, nu prostii "Interactive bla bla". În afară de Larry.

- ...

- Vreau să văd acum mai bine Blade Runner-ul. Şi aşa, dacă nu ieşea ăsta, să ne strice socotelile, am fi discutat de faptul că, deh, cam slab la capitol băieţii. Tot felul de 2D-uri amărâte. Adică pe aceeaşi partitură toate. Chiar şi Warcraft Adventure a optat pentru stilul ăsta widowsian. Peisaje pictate frumos, iar animaţia, personajul 2D. Toate culorile uniforme. Ştii, stilul de grafică japonez: culori uniforme, contururi bine desenate... De ce nu fac frate un quest, dacă tot fac animaţia fiecărei scene (în cazul personajului), de ce nu fac unul în still chinezesc. Mai modern. Mi-ar place să văd o prună, în acuarelă, chinezeşte. O stradă, o ceva. A fost la un moment dat un questuleţ care avea decorurile în creion. Avea un nume mai lung... mă rog. Nu mai ştiu, era un RIP pe un cd. O să-l caut dacă am timp. Mi s-a părut excelent ca atmosferă. Ca şi cum ai juca într-un set de tablouri. Ia gândeşte-te, un quest făcut de Dali. Vreau să văd ăsta, "The profecy of Light and Darkness", care e făcut de-un pictor bazat.

- Mda...

- Cum spuneam, sunt treburi de astea pe care nu le poţi discuta la review-ul unui joc anume, decât ştiu eu, dacă vrei să te întinzi neapărat.

- Păi venise unu' la mine, că a jucat Dune2, că i s-a părut excelent şi că nu mai găseşte azi aşa ceva. I-am zis să-l mai joace acum, să vadă cum îi bate de nu se văd.. că la urma urmei ăia erau tolomaci rău. Ai? Zipo, nada, nula, empty.

- ...gol. Da, le-a trebuit ceva timp până să scoată engine poligonal la strategii în timp real. Tare-s curios cum mai scot Blizzard-ul capul cu Starcraft după ce-au ieşit CaveDog-ul cu TotalAnihilation. Dar nu m-aş mira să... Uite, mă gândesc acum la M.A.X. Tare ciudată primire i s-a făcut la noi. Un joc cu principii exemplare, cu un feeling fantastic, cu idei, cu realizare, cu tot ce vrei. La noi... RedAlert, tată. Ca la proşti.(Editor's note: fraieri). N-a prins mai deloc. Nici nu ştiu de ce...

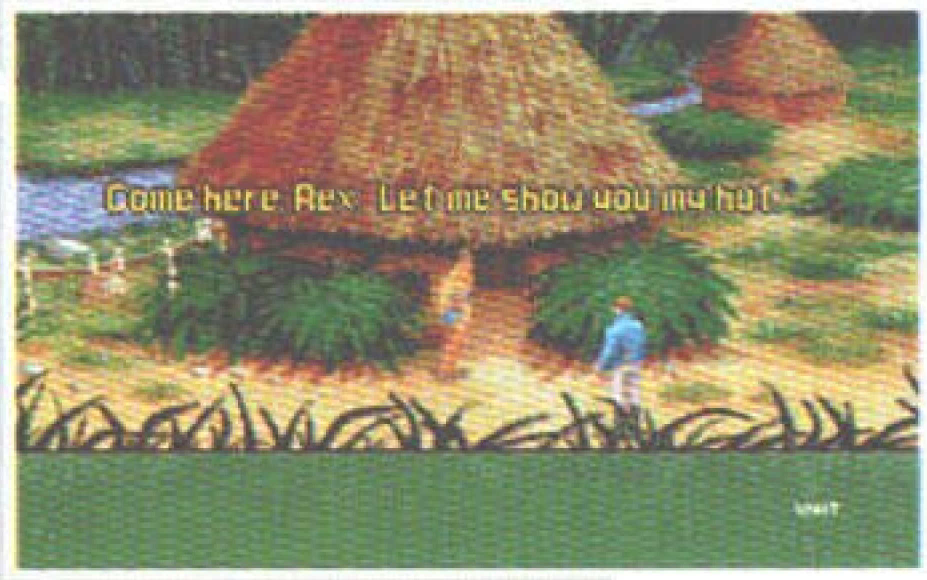
- Ca şi cu Magic: The Gatering. Aceeaşi treabă. Dincolo maniaci la sânge, la noi, mai vezi câte unul răzleţ, printr-o tufă de brusture, castează minuni cu moţ şi se dă MTG-ist. S-au spart băieţii ăia degeaba în figuri cu desenul cărţilor, mana-link-uri...

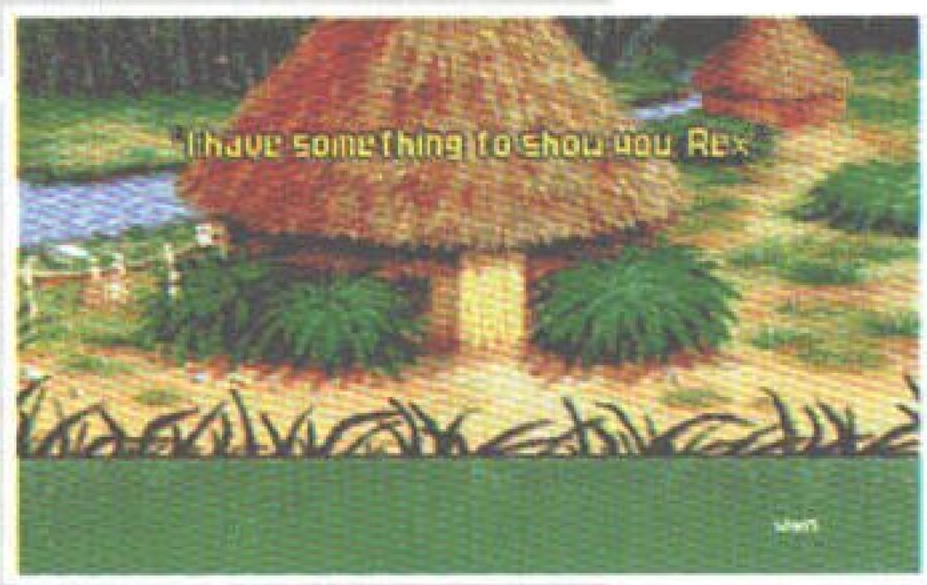
- Da, de joacele de reţea, chiar n-avem ce vorbi. Stau în bloc şi nu-şi trag reţea. Internetul merge prost şi-i scump... o poezie. La altceva însă mă gândeam (că veni vorba de reţea). Stau şi mă gândesc la câţi n-au jucat Doom-ul, că şi-au luat calculator acum de curând. La câţi n-au apucat să joace măcar un Death Match. Câţi au aflat diferenţa dintre taste şi mouse că, la fel ca mine, ai mai terminat încă o dată Doom-ul, Doom II-ul şi Plutonia după ce ai descoperit mouse-ul. Câţi sesizează chestiile de design fin, arma într-o parte la Quake 2, balansul care trebuie făcut la mare meserie, viteza de deplasare, minuni? Mă uit la Half



Unul din lucrurile excelente în DOOM este faptul că monştri sunt mulţi, nu foarte "tari" şi, o bună parte, trag cu proiectile de care te poţi feri. De aci, un dinamism nebun, neatins până acum. Notă: dacă nu joci cu mouse-ul... e trist.











Ca multe alte quest-uri - numitele "oldies but goldies" - Rex Nebular este un repros viu la adresa jocurilor adventure care încap pe un purcoi de CD-uri, au puzzle-uri alandala şi oferă fun... un pic pe fund. Există şi jocuri mari şi bune, bineînţeles, dar totuşi, e aiurea să vezi că Riven-ul, o prostie gravă, dar arătoasă, este prin frunte în topul vânzărilor, doar datorită faimei strămoşului pe nume Myst.



Stânga: unul din adventure-urile realizate tehnic excelent, dacă nu cumva cel mai tare. Fără nici o posibilitate de a greși, pot spune că Blade Runner, ca prezentare a universului și ca transpunere a unei lumi pe calculator, este altceva.



Jos: Warcraft Adventures, deși se bazează pe stilul de desen "precis", fără nuanțe, iluminări ciudate sau efecte de ceață, arată din plin ce înseamnă să ai în echipă niște designeri puțin spus bazați.

Life, care promite îmbunătățiri cu carul, dar dacă n-are reglate chestiile astea de un Romero mai mic, poa' să fie un mare fâs. He, la noi a prins Age Of Empire. S-a supărat Microsoft-ul și s-a pus pe băgat bani și-n joace.

- Tot le-a tras-o Looking Glass cu Flight Unlimited II. Nu prea au șanse. Ăștia de LGlass s-au supărat rău pe RPG-uri. Văd că au planuri mari cu DarkProject-ul.

- Bă, ce-mi plăcea mie extrem de mult și nu prea am mai văzut realizat la fel, era faptul că puteai să mai iei cu tine tot felul de personaje, ca Harap-Alb. De altfel, nici într-un RPG, povestea din Rex-Nebular nu prea s-a inventat. Dark Project-ul e tot un RPG solo. LGlass-ul însă știe să facă joace. Nu-mi aduc aminte de un joc de-al lor, să nu fie un clasic. Să nu fi luat peste 90. Cu toate aste nu-s prea iubiți. Poate pentru faptul că le fac atât de bine încât nu prea mai seamănă a joace, sperie jucătorul.

- Și ce jocuri făceau pe vremuri: Ultima Underworld.

- Parcă nu mai au aceeași sclipire jocurile acum. Ce arcade-uri se făceau. Acum, toate-s...

- Unde-s, că nu-s!

- Ei, acum nu mai sunt Raptoare, Xenoane, dar sunt Aladini.

- Ăla-i Jump'n'Run. Nu, ultimul arcade de stilul ăsta a fost unul de la Take2 parcă. The Reap. Excelent. Mai prind acum astea gen Moto Racers, Test Drive 4. Cât despre Jump'n'Run-uri, Croc și TonicTrouble au/or să facă, sper, furori. Este feeling-ul de PlayStation în ele. 3D-ul pus bine!

- Acum, cu 3dfx-urile, situația o să se schimbe.

- Da, bine, trebuie să lasăm să pice bine treaba, să capete greutate, să se umple peste tot de 3Dfx-uri și DVD-uri. Schimbă și tu CD-ul. Uite, stau și mă gândesc, câți ascultă muzicile din joace.

- Eu am acasă, Warcraft-ul și acum și îl ascult și Tunel B1 și Mercenaries, Pack-urile de Quake, un disc numai, din TotalAnihilation și aș mai vrea unul din Outlaws. Sunt multe, și demente.

- Caseta cu muzica din Doom trasă pe wave-blaster. Aia de-am pus-o la concurs.

- Da, muzica din SistemShock, Comand&Conquer... deh. Să facem un top.

- Lasă, că eu m-am lămurit cum e cu topurile.

- Ei, ce facem. O punem așa, de-o rubricuță?

- Scrie.

- Eu? Mă gândeam...

- Nu. Nu, nene, lasă că-s sătul. Uite, eu mă joc frumos aici un Battle Zone, n-am văzut, n-am auzit...

(Iar eu în gândul meu: "n-am văzut, n-am auzit..." mâncate-ar purecii, dar te zgânderă lesa să mă trezești pe la patru, când ai ocazia, nu-ți mai tace gura când îți zic de-un joc, repede le scuipi: puturosule. Da, joacă-te, ce altă treabă ai... stai acolo-n tănculeț: tonca-tonca, tonca-tonca, îți aduce mama și un bețișor... ia uite, ți-au dat lacrimile... ups! ce-oi fi făcut eu cu bețișoru'...las' că muncesc alții. Da' ce-mi bat eu capul. Nu mai bine o lăsăm așa cum este? Ce-are? Nu-i bună?)

- ...n-am auzit, n-am văzut...

- Noapte bună!

- Nu te duci la școală? E deja 7:30.

- Aoleo, iar! (Uite, vezi? A avut ocazia). GameR Over. Ober șef la școală!

- Ai plecat?

- Mă duc. Iau poziția cu mâinile înainte și: Vroooooooom. Iar când eram mic, vroiam să mă fac și mecanic de locomotivă. Licurici... auzi idee. Asta ca să vezi ce-am ajuns. Doamne ferește!

-Bubble



Total Annihilation este unul din jocurile a cărui apariție a trebuit musai să aștepte apariția unor procesoare adevărate. Cave Dog au fost cei care și-au luat inima în dinți și au realizat ceea ce era normal să fie făcut la un moment dat, o strategie în timp real cu un engine grafic bazat pe poligoane și texturi mapate.

NEWS

Din nou în atenția noastră Bullfrog, care, deloc dezorientată de plecarea lui Peter Molineux își continuă cu sârg munca. Theme PArk 2 se va diferenția de predecesorul lui mai ales din punct de vedere grafic. Un alt proiect din seria Theme e anunțat deocamdată sub egida "știu da' nu vreau să spun". Dungeon Keeper 2 va abandona majoritatea vechilor creaturi în favoarea altora noi, poligonale și cu mai multe tipuri de atac. Va fi introdusă și mana, iar hărțile, de la aproximativ 80x80, vor ajunge la 1000x1000 (sic!) ecrane.

Lands Of Lore 3 a fost programat de Westwood pentru ultima parte a acestui an. Lands Of Lore 2 a fost criticat puternic pentru calitatea graficii și pentru lipsa multor elemente de RPG. Pentru acest sequel grafica va îngloba mult lăudata tehnologie voxel, mainifestată prin animații foarte hoațe, plus iluminări la fel. Ca element de RPG, personajul nu va fi oferit "by default", ci ales ca făcând parte dintr-o ghildă - există 5. Povestea spune că ți s-a furat sufletul și că trebuie să-l cauți prin vreo 5 lumi diferite.

Final Fantasy VIII se spune că e în lucru la cei de la Square Soft, versiunea pentru PC urmând să apară pe la mijlocul lui '99. După o serie de aventuri pe care echipa din America le-a avut cu portarea lui Final Fantasy VII, care au împins data de apariție cu mult, mult timp, sper ca măcar acum echipa din Japonia să învețe mulțumitor engleză astfel încât să le explice ce au făcut acolo.

Auran, echipa de australieni care au realizat engine-ul AI-ulu pentru Dark Reign, au încheiat un contract de distribuție - și s-o numim coproducție - cu Electronic Arts. Primul titlu anunță un engine revoluționar de bun pentru un adventure/RPG/strategy. Că fac "motoare" bune m-au convins, dar în lăgătură cu stilul jocului, ceva e putred în Australia.

După filmele care urmează să se facă pe baza DOOM-ului și Duke 3D-ului, ne paște un film cu Lara Croft. Eidos a vândut drepturile unei companii puțin cunoscute, pe nume Paramount Pictures.

The Lionhead Diary

Sau ceea ce se cheamă Timeline



Prima mea zi oficială la Lionhead a fost 9 iunie 1997. În ziua dinainte primisem un telefon de la Peter, care încă se mai refăcea după (Dungeon Keeper ordeal). Părea să fie extenuat.

- Steve, noroc. Vrei să vii mâine dimineață la 9:30? Crezi că poți să ajungi ceva mai târziu? În jur de unu după-masă? Perfect"

Ce-i asta? m-am gândit. Credeam că în vecii vecilor n-o să fiu rugat să mă asigur că ajung la servici mai târziu. Să lucrez la Lionhead chiar avea să fie ceva deosebit.

Așa cum urma să aflu, stilul lui Molyneux dădea peste cap toate matrițele obișnuite de lucru. Programarea, destul de obositoare, înceta între 10 dimineața și prânz. Lucrul mi s-a părut un pic îngrijorător la început. Dacă toată lumea lucrează doar șase ore pe zi, în cât timp urma să fie terminat primul nostru proiect.

Dar ceea ce nu luasem în considerare era măsura în care fiecare își iubea munca. Deși se putea ca programatorii să plece de la servici la ora 6 seara, de obicei își luau calculatoarele acasă, cu ei. De multe ori, după o seară relaxantă, se întorceau la birou pentru a munci câteva ore în plus. Ca lucrul să dureze până la 3-4 dimineața devenise deja destul de normal. Ca o consecință, Peter, Mark, Tim și Demis au terminat bibliotecile și procedurile de bază - structura pe care se bazează engine-ul jocului - în doar 7 săptămâni. Și toate trebuiseră scrise de la zero, având în vedere că jocurile de la Lionhead rulează în 800x600, true-color.

Cea mai nouă achiziție a firmei a fost Demis Hassabis, de 21 de ani, un băiat bun. La un moment dat, când mergea cu un taxi, împreună cu Peter, taximetristul, un pasionat de jocuri pe calculator, a început să-i povestească acestuia despre Lionhead. Peter îl pasează deloc bănuitorului Demis care a fost nevoit să-l asculte o jumătate de oră explicându-i despre cum suntem ocupați în prezent cu noul nostru proiect. În timpul conversației, Peter a stat și s-a uitat la Denis rânjind. Era 1-0.

Pe lângă pungi cu cartofi prăjiți și CD-uri cu Terra Ferma (o fi vreo formație, ceva - nt) biroul lui Demis e plin de ca "Matematica pentru Ingineri și Cercetători" și "Viața Artificială 2". Se ocupă cu construirea unui engine de "fizică reală" pentru lumea din joc. Ideea e următoarea: să zicem că o mașină explodează în joc. Un bucată de metal lovește o fereastră din apropiere. Geamul se sparge. Niște cioburi zboară către un copac și lovesc o frunză, care cade lin pe pământ. Engine-ul lui Demis va copnferi obiectelor din joc proprietăți genul ăsta de comportamente fizice reale. Cum? Nici măcar nu pot începe să-mi imaginez...

Spre mare stânjeneală a întregii firme, luna asta febra Tamagochi a lovit Lionhead. Când am fost într-o plimbare până la Tottenham Court Rd, am cumpărat un peștișor digital. Un cadou pentru fiul unui prieten. Pe bune! Am făcut însă greșeala să deschid pachetul și să drumul blestematului de programel. Oul a făcut pui și mormolocul a început să miște încoace și încolo, pe intregul ecran. Când animăluțul meu având două zile - un pește acum - a apărut cu mine la servici, toată lume a zâmbit patetic către idiotul Tamagotchi din colț. În orice caz, Peter a fost fascinat.

- Un Tamagotchi! De unde l-ai luat? Ți-l cumpăr eu. Îți dau 50 de lire!

A doua zi a reușit să convingă pe cineva să-i dea unul pe gratis și competiția a început. Convins că Peter n-ar reuși niciodată să fie indeajuns de responsabil ca să crească un Tamagotchi, am pus pariu pe 10 lire. Pentru următoarele câteva zile, birourile au devenit un teren de joacă virtual, cei doi Tamagotchi piuind cerând atenție, când unul, când altul.

La un moment dat, Peter chiar a recurs la spionaj. Băiatul meu de 12 ani și prietenii își croiau drum prin Dungeon Keeper. Ajunseseră la nivelul 12, dar din pricina unei salvări pierdute erau nevoiți să se întoarcă la nivelul 5. Ben i-a trimis un e-mail lui Peter întrebându-l dacă există vreun cheat care să-i ducă direct la nivelul 12. Răspunsul lui Peter oferea cheat-ul cu o condiție - să-mi fure Tamagotchi-ul și să-l lase prin vre-un colț al casei ca să moară. Din fericire, planul criminal a fost dejucat la timp.

După trei zile, eram cu 10 lire mai bogat. După alte două, am uitat să-mi iau peștișorul cu mine într-o seară. A murit de foame.

Însă cel puțin, liniștea a revenit la Lionhead...

- Steve Jackson (tradus de Bugs)

NEWS

Earthsiege 3D, a treia parte a 3D shoot'em up-ului făcut de Dynamix și distribuit de Sierra, a fost oficial redenumit Star Siege. Considerat de multă lume ca fiind principalul rival al seriilor cu roboți de la Activision, jocul va suporta 3Dfx, Open GL, Power VR, dar nu și Direct 3D. Or fi certați cu Microsoft.

Câteva informații despre Mortal Kombat 4: o să suporte Direct 3D, dar, ca să simți pe bune adevărul grafic al jocului îți trebuie o placă acceleratoare 3D. Versiunile de PC și de consolă vor fi lansate simultan, iar cea pentru PC va fi distribuită de GT Interactive.

Daikatana a fost amânată pentru septembrie. Motivul invocat de Ion Storm a fost acela al optimizării pentru engine-ul de Quake 2. Se mai spune că Daikatana II va avea la bază engine-ul de Unreal, cumpărat de Ion Storm de la Epic și va fi realizată de un grup de ex-membri de la Raven, pe nume Human Head.

Filme peste tot, domnilor. Wing Commander urmează să fie realizat de către Fox. Art Director-ul ales este Peter Lamond, care a mai lucrat la chestia aia de s-a chemat Titanic și la Aliens.

În afara numeroselor noi tipuri de unități pentru Total Annihilation, la site-ul lui Cave Dog (www.cavedog.com) se mai află disponibil și un beta al Map & Mission Editor-ului pe care l-au folosit pentru joc. O variantă completă a acestuia se va afla pe add-on-ul proiectat să apară la sfârșitul lui aprilie: The Core Contigency.

Pe lângă Heretic-ul 2, de care vă vorbeam pe undeva pe aici, Raven vrea să incununeze trilogia Serpent Rider-ilor (Heretic 1, 2 și Hexen 1, 2) cu Hecatomb (evident 1 și 2).

Monster Truck Madness 2, de la Terminal Reality, va reveni în ajutorul celor al căror principal hobby este de a se urca în camionae înalte până la etajul unu și să se dea prin tot felul de gropi cu ele.

Magic: The Gathering

Din păcate pentru unii dintre voi, Geroge cel Mazer e un pic plecat și mi-a lăsat prin testament sarcina de a mă ocupa cu Aergistal-ul numărul ăsta. Iar eu m-am gândit să vă plictisesc cu ceva la care ar trebui să mă pricep cât de cât: eternul Magic. Articolul de față va fi la fel de general ca și primul, însă o să vă vâre în fața ochilor o temă și niște noțiuni ceva mai avansate, și anume deck-urile multicolorate.

Principalul dezavantaj al deck-urilor alcătuite din mai multe culori este că vă pot pune relativ des în imposibilitatea de a face ceva, pentru că nu aveți destulă mana de o anumită culoare (adică ai în mână cărți roșii, iar mana de care dispui e verde, de exemplu). Ceea ce începe să facă destul de clar avantajul unui număr cât mai mic al punctelor de mana specifică în costul unei cărți. Și de aici atenția pe care trebuie s-o acordați echilibrării costurilor costurilor cu land-urile și celelalte surse de mana dintr-un deck.

Păi, dacă sunt atâtea probleme, de ce ar mai trebui să ne spargem capul cu deck-urile multicolore?

Fiecare culoare se bucură de mai multe avantaje specifice având, natural, și dezavantajele aferente (lipsa surselor de mana a albastrului, lipsa de subtilitate a roșului, plus altele pe care mi-e lene să le enumăr). În plus, axarea pe o singură culoare duce, de cele mai multe ori, la discuții aprinse, de genul "Deck-ul meu verde bate deck-ul tău roșu!", "Sigur! Bate și Quake 2-ul!" și tot așa.

Nu există nici un deck în MTG, care să nu poată fi bătut, în asta constând o mare parte din frumusețea jocului. Și atunci, de ce să nu vă bucurați de avantajele aduse de combinția a două sau mai multe culori ? Sau, de ce să nu compensați dezavantajele uneia cu avantajele alteia?

Fiecare culoare are cărți puternice pe care, teoretic, dacă le alăturați, obțineți un deck dat naibii. Există însă cărți de diferite culori care, combinate, au efecte terifiante. Sunt sigur că în Shandalar sau în Duel ați întâlnit destule combinații cu efecte traumatizante și l-aș înjura aici, ca exemplu, pe celebrul Eggscalibur cu land-urile lui care te coborau mult sub zero. Asta ar constitui o altă mare plăcere a Magic-ului, faptul că poți să combini cărțile liber, ce-i drept, cu efecte mai mult sau mai puțin avantajoase.

În general, se spune că marii meseriași din domeniu abordează deck-uri compuse din două, maximum trei culori, tocmai din cauza necesității echilibrării stricte a surselor de mana. Așa că am să vă exemplific cum stă treaba doar pentru două culori, eu nenumărându-mă, totuși, printre meseriașii respectivi.

Albastrul este o culoare care excelează în subtilitate, cu costuri mari în mana și lipsită de aportul unor creaturi foarte puternice. Combinarea cu necesarul mic de mana și cu capacitatea defensivă puternică a albului, poate oferi timpul și, implicit, mana necesară pentru ca albastrul să se poată manifesta la adevăratul potențial. Combinat cu roșul, albastrul poate suplini lipsa de subtilitate a acestuia, beneficiind de forța brută pe care roșul o are la discreție. Și tot așa.

În ceea ce privește cărțile specifice, avantajele sunt de-a dreptul nebănuite. Un exemplu clasic, existent și în manualul jocului, ar fi "Lord Of The Pit", carte neagră, folosit împreună cu "Circle Of Protection: Black", carte albă care înlătură efectul autodestructiv al primei cărți, plătind doar un puct de mana colorless. Sau dubioasele "Magical Hack" și "Sleight Of Mind", care schimbă în textul unei cărți, numele unui land sau al unei culori. Combinația "Magical Hack" și "Karma" sau "Angry Mob" este la fel de obișnuită ca și "Sleight Of Mind" folosită împreună cu "Northern Paladin". Și exemplele pot continua.

Apropos de cele mai sus scrise, mai e un lucru pe care ar trebui să-l știți când alcătuiți un deck multicolor. Pe spatele fiecărei cărți există desenate cinci puncte colorate în cele cinci culori: Alb, Albastru, Negru, Roșu, Verde, așezate în cerc. Cele care nu sunt una lângă alta se zice că sunt dușmani naturali și că posedă cărți chitite pentru distrugerea celorlalte două. Adică: Albastru e dușman cu Roșu și Verde, Roșu cu Verde și Alb etc.

Existența mai multor culori este avantajoasă și în cadrul deck-urilor construite cu un scop specific. Adică, de exemplu, deck-ul cutare se bazează pe ideea de a-i tap-a adversarului cât mai multe creaturi. Să zicem că folosiți un Smoke de la Roșu în timp ce atacați cu un Wind Seeker Centaur și cu alte creaturi roșii cărora le atașați un Eternal Warrior.Mai împrumutați de la Albastru un Time Walk, un Stasis și un Zephir Falcon... Ideea e să adunați cele mai potrivite cărți pentru atingere scopului propus, având grijă să luați în calcul și eventualele contratacuri care ar putea să vină din partea adversarului.

Ar mai fi de vorbit și de importanța crecută a artefactelor, care folosesc mana colorless sau despre land-urile cu două culori (Taiga, Tropical Island etc.) care au venit odată cu add-on-ul Spells Of The Ancients, dar despre astea sper să vă povestesc altă dată.

Fane aka "a foolish wizard and his young apprentice" (așa se scrie?)

Iată în continuare două exemple de deck-uri multicolore, unul folosind cărțile clasice, celălat făcând uz de cărțile apărute în add-on-ul Spells Of The Ancients.

Centaur Shaman

11	Swamp
4	Cariot Ants
3	Paralyze
4	Warp Artifact
4	Cursed Land
2	Pestilence
2	Dark Ritual
11	Forest
2	Birds Of Paradise
3	Cockatrice
4	Whirling Dervish
4	Wanderlust
2	Stream Of Life
4	Onulet

Nine - tenths of the Law

8	Island
4	Old Man Of The Sea
4	Counterspell
4	Ruk Egg
4	Volcano Island
8	Mountain
4	Giant Strength
4	Aladdin
2	Dwarven Weaponsmith
4	Ashnod's Transmogrant
4	Onulet
4	Diamond Valley
4	City Of Brass
2	Fellwar Stone

BattleZone

Apasă simultan 'Shift' și 'Ctrl' apoi introdu codurile.
Single player:
BZBODY = scuturi nelimitate
BZFREE = resurse si piloți nelimitați
BZRADAR = toată harta
BZTNT = muniție nelimitată

Die By The Sword

Apasă 'F1' în timpul introducerii codului.
BTINY = micșorează personajul
DEDLY = armă „mortală"
GOLRG = mărește personajul
LUNAR = activează/dezactivează gravitația lunară
MUKOR = invulnerabilitate
PEACE = omoară toți adversarii

Diablo

O metodă ca să faci rost de bani în Diablo este următoarea:

Ai nevoie de 75 de... galbeni. Cumperi o poțiune, de orice fel, o bui la centură și lași restul de bani jos, în sat. De depărtezi de ei și apoi îi comanzi personajului să îi ridice de jos. În momentul *precis* în care personajul culege banii de pe sol, iei poțiunea cu mouse-ul de l acentură. O iei, nu o bei.

Dacă faci chestia asta exact când trebuie, o să vezi că decrierea poțiunii s-a schimbat în valoarea grămezii de bani care era jos. Când pui poțiunea pe sol, se transformă în respectiva sumă de bani, pe care o iei și... repeți procesul. Se observă ușor că suma crește rapid.

Din momentul în care o să poți folosi (duplica, de fapt) o grămadă de 5.000 de galbeni, nu o să mai treacă mult până când o să-ți poți permite orice în materie de finanțe.

Frogger3D

Dă 'Pause' introdu codul apoi dă drumul din nou.
NO MORE ROAD SPLATS = vieți infinite

Heavy Gear

În timpul jocului, ține apăsate 'Ctrl' 'Alt' 'Shift' și introdu codurile:
BEDOUINPRINCE = invulnerabilitate
CHECKMATEIN2 = termină misiunea curentă
HESBACKANDHESGOTAGUN = muniție nelimită
DEPLIKESPUDDING = free look (CTRL + tastele de direcție).

Ignition

Codurile se introduc în ecranul cu titlul.
SKUNK = se văd doar roțile mașinii
SLASKTRATT = toate mașinile
STRINGS = turtește mașinile adversarilor

SURMULE = toate circuitele

Imperium Galactica

Ține apăsat 'Shift' și tastează **KAROLY** pentru a activa codurile. Apasă tastele următoare pentru a obține efectul respectiv.
5 = te face locotenent
6 = te face căpitan
7 = te face comandant
8 = te face amiral
9 = te face mare amiral.
C = toate coloniile și invențiile
V = 100,000 unități de credit

Jazz Jackrabbit 2

Codurile se introduc în timpul jocului.
JJAMMO = toate armele și muniție
JJBIRD = grants assistance from the bird.
JJCOINS = monezi
JJENDING = termină jocul
JJGEMS = pietriclelele alea mici de le zice „gems"
JJGOD = invulnerabilitate
JJGUNS = toate armele și muniție
JJINV = invulnerabilitate
JJK = omoară iepurele
JJLIGHT = iluminare
JJMORPH = transformă iepurele la fiecare introducere
JJNEXT = sare la nivelul următor
JJQ = revine in „sistemul de operare"
JJRUSH = viteză suplimentară
JJSHIELD = power shield.

Joint Strike Fighter

CTRL+C+O = termină campania curentă
CTRL+G+O = termină (prost) campania curentă
CTRL+G+U = gloanțe „căutătoare"
CTRL+S = fum colorat
CTRL+T+U = viteză mach 10000
CTRL+CTRL = toate avioanele (în ecranul în care alegi pilotul)
CTRL+CTRL+S = capturează o imagine

Machine Hunter

Pentru a fi activate, codurile se introduc in locul parolei:
2UNLIMITED = arme nelimitate
???HOST??? = apare un meniu de cheat-uri de unde poate fi accesat orice
INVINCIBLE = invulnerabilitate
SATURN = secvența de final
SHOWDROIDS = vechea prezentare

Nightmare Creatures

EVERYWHERE = permite accesul la toate nivelele
BOULON = muniție și obiecte nelimitate
BRONKO = poți juca și ca monstru

StarCraft

Codurile se introduc in modul 'chat' (trebuie apăsat 'Enter') și nu merg decît în single-player.
BLACK SHEEP WALL = toată harta
BREATHE DEEP = vespene gas.
FOOD FOR THOUGHT = poți construi unități peste limita permisă de „supply depot-uri"
GAME OVER MAN = termină (prost) misiunea
MEDIEVAL MAN = upgrade-uri gratuite
MODIFY THE PHASE VARIANCE = poți construi orice clădire
OPERATION CWAL = mărește viteza de construcție.
OPHELIA = teleportează la altă misiune
POWER OVERWHELMING = invulnerabilitate
SHOW ME THE MONEY = 10,000 de gaz și10,000 minerale
SOMETHING FOR NOTHING = toate upgrade-urile
THE GATHERING = energie nelimitată pentru unitățile care folosesc așa ceva.
THERE IS NO COW LEVEL = termină cu succes misiunea curentă
WAR AINT WHAT IT USED TO BE = dezactivează „fog of war"
WHATS MINE IS MINE = minerale nelimitate

Wild Ride!

HOLYHECK! = apare o fereastră din care slectezi codurile
EXTRA LIFE = viață suplimentară
RE-ENTRY = permite accesul la concurs odată ce ai fost eliminat
SCORE = mărește scorul.
SUMMON SEMJASE = un OZN
TRON MODE = nu desenează texturile
CHEAT KEYS NUM PAD = activează codurile care se introduc de pe keypad
1 = te omoară
2 = te omoară și-ți ia o viață
3 = micșorează viteza
9 = mărește viteza

Raspuns

de la numitul
Andrei Octavian Stăncălie
din Bucureşti

Într-o zi înnorată Duke se întorcea supărat acasă. Începuseră să-l plătească prost, se rănise iar, dar ceea ce îl rodea cu adevărat era faptul că nu avea pe nimeni: era singur (şi pantofii îl rodeau, dar....). Avea nevoie de o tipă! Colegii începuseră să-şi bată joc de el şi privindu-se în oglindă văzuse că... devenise adolescent. Atunci, în negura ce-l cuprinse de durere (arsese şi mâncarea pe foc), îi apăru în minte un vechi amic...

A doua,zi la prânz, Duke şi vechiul său camarad de arme Larry discutau aprins (Larry văzuse chelneriţa şi....) într-o cafenea.

- Prietene, zise Duke, te ştiu în meserie şi aş vrea să-mi faci o favoare.

- Vorbeşte.

- Aş vrea, dacă ai putea... să-mi faci şi mie vrăjeala cu Lara Croft.

- Aha, d' ăsta-mi eşti! Greu, greu....

- De ce? Să nu-mi spui că nu poţi!

- Şi ce ai putea să-mi oferi pentru acest serviciu?

- Cea mai tare armă a mea. Cu tot cu muniţie.

Un zâmbet îi tăie faţa lui Larry....

- Perversule! Eu vorbesc serios. La ce te gândeşti?

Larry reveni la starea sa normală de agregare.

- Ştii ce-i mai greu în ce-mi ceri tu?

- Ce poate fi greu pentru tine?

- Poate nu cunoşti, dar de vreo săptămână Lara este cu Quake.

- La naiba! Ştiam eu că nu pot să am încredere în grasul ăla! Dar nu poţi să o convingi să îl părăsească?

- Nu ştiu, nu ştiu... Mai vorbim. Te sun eu.

Duke ieşi pe uşă şi plecă spre casă, iar Larry rămâne să-i plătească chelnăriţei consumaţia.

Peste vreo două zile, Duke primi un telefon. Larry îl informă că a reuşit să o convingă pe Lara Croft că Quake o înşală cu verişoara ei şi că ar fi de acord să "discute" cu Duke.

În aceeaşi zi şi cafenea, peste două ore de la telefon, Nukem aştepta curios la o masă pe vrednicul său prieten împreună cu noua sa iubită. După zece minute de aşteptare se iviră şi cei doi în pragul cafenelei, sărutându-se cu pasiune. Duke sări ca ars:

- Ce naiba? Parcă ziceai că mi-ai făcut mie vrăjeala cu Lara! Ce fel de prieten eşti tu?

- Da, da, te înţeleg, ai tot dreptul să fii supărat. pe drum Lara nu a reuşit să reziste farmecului emis de mine şi am ajuns destul de apropiaţi.

Duke parcă se transformase în alt om. Roşu la faţă, încruntat, ridicat în două picioare, arăta impunător. Îşi scoase o puşcă şuierând din dinţi: .... (din anumite motive nu vă pot spune ce a zis, dar Larry s-a cam albăstrit la faţă). Atunci Lara, într-o fracţiune de secundă, îşi scoase revolverele şi apăsă instantaneu pe trăgace. Duke se clătină şi pică într-un looping de senzaţie, ţipând:

- Iaaarrrrr!

Totuşi el reuşeşte să apese pe trăgaci dar glonţul, îndreptat spre Larry, greşi ţinta (ca de obicei) şi o nimeri pe Lara (care din fericire purta sutien anti glonţ). Totuşi nu-i fu prea bine şi se retrase din scenă.

Larry începu să fluiere şi se îndreptă spre ieşire unde..... dădu nas în burtă cu Quake.

- Aaaa... Larry! Exact omul pe care îl vroiam să-l văd. Acesta nu mai reuşi să-i răspundă deoarece Quake îi şi trimise o rachetă în cap (care îl afectă şi pe el, aflându-se prea aproape- ca de obicei).

Notă: Vionvatul să sune la Mag. Muzica (613.96.69) ca să aranjăm cu un premiu.

Voi, Quake 2 şi-o umbrelă

QUAKE 2
T-shirts & tatoos

Lume! Lume! Atenţie mărită!



Cei care catadisesc să strice vârful la pix completând întrebările cu roşu de pe talon vor avea ocazia să câştige niscaiva tricouri şi "tatuuri" de la tata lu' Quake 2, în urma tragerii la sorţi extraordinare care va avea loc, în procedură de urgenţă, la adăpostul redacţiei.

PS - se pun la bătaie cinci tricouri.



Fane a vrut să ne-nconjoare, da' am fost mai mulţi ca el.

Ta... Ta... Talon!

Întrebarile din numărul ăsta vor fi doar una. Una și bună. Așadar:

1. Enumerați cât mai multe personaje de sex feminin care apar în jocurile pe calculator. Emfazez, personaje de sex feminin, nu neapărat femei, tipe, sau cum le spune prin lumea normală.

Cel care va da cel mai multe răspunsuri va câștiga, rapid și reconnfortant, un Battlezone, să se dea cu el prin cosmos, cu ruși cu tot. Dacă e cazul, se va face o tragere la sorți. Așadar, forjă și rememorare plăcută!

Pentru doritori, se inițiază un concurs de desen cu tema Game Over. Nu trebuie să fie artistic, trebuie să aibă idee. Poate să fie caricatură, portret, orice. Premiul e surpriză, iar lucrarea se publică.
Iar acum, pentru tricouri și tatoo-uri, răspundeți la chestiile de mai jos.

- Vârstă:
- Localitate:
- As vrea să văd în Game Over:
-
-
-
- Nu as vrea să mai văd în Game Over:
-
-
- Game Over e scumpă, ok sau ieftină?
- Preferati CD sau mai multe pagini? Câte?
- Ce revistă din domeniu mai cititi?

Numele meu este:

a) Aftomulesei
b) Meregintescu
c) Cucurezeanu
d) Altul: ....

Prenumele mi-e:

a) Gogu
b) Nae
c) Bulă
d) Altul: ....

Adresa parcă era ceva de genul:

Acum pa! Mă grăbesc. Tre' să trimit minunea până pe 15 mai '98

Co... Co... Concurs!

După îndelungi sforțări și trageri - a mâței de coadă, a preșului de sub picioare sau a sorților din pălărie, am reușit să aflăm numele celor trei câștigători ai concursului din numărul trecut.

Mai întâi însă, iată răspunsurile corecte, de la mama lor direct:

- Shama Li este una dintre rasele de alieni din War Wind, anume äia plini de filozofie și psiho... bălării.

- Răspunsul la a doua întrebare, respectiv cuvintele, este, respectiv sunt: THE CURSE OF MONKEY ISLAND.

Un lucru este clar. Așa nu mai merge! E prea simplu. Vrem să dăm premiile unuia care într-adevăr să... cunoască, așa că numărul ăsta am apelat la o nouă formulă. Cea de sus.

Câștigătorii?

1. Heavy Gear
Lucian Pintilie
Timișoara (Uraaaaaa!)
2. The Curse Of...
Mircea Mihăiescu
București (Ieeeeee!)
3. Warlords 3
Valentin Dobre
București (Grrroaaar!)

Stați așa! Nu plecați! Mai e încă ceva.

Am fost uimiți rău când am văzut ce audiență a avut concursul cu Larry 7 și cu Duke 3D. Nu au fost 10 inși care să ne scrie fără să-și încerce talentul. Așa că de data asta aveți DOUĂ chestii de făcut, funcție de ce vă place mai tare:

1. Concurs de desen (nu neapărat artistic, ci cu idee și spirifanț). Tema: Game Over

2. Discuție între Lara Croft (Tomb Raider) și Tanya (Red Alert).

Premiul e doar unul și e surpriză! Merge? Go, then!

pOstA RedACtIeI

Mareş Lucian

În primul rând trebuie să scrii ceva mai puţin haotic (numerotează naibii paginile alea). În al doilea rând mă văd nevoit să dau o lovitură puternică orgoliului tău de Doom-ist spunându-ţi că nu există vreo armă care să se numească BGF. Uită-te mai atent şi scrie-ne dacă te-ai prins. By the way Bugs zice bine de Doom, mai ales de Doom 1.

Sir Psycho

Păi dacă desenul ăla este făcut în grabă, aşteptăm cu nerăbdare unul "lins". S-ar putea ca într-un viitor-mai apropiat sau mai depărtat să existe un concurs pe astă temă. Acum?

Sub Zero

Poţi să stai liniştit în privinţa noastră că nu suntem atât de încuiaţi să ne supărăm pe o glumă. Aşa că dacă te-ai mai liniştit, trecem la alte chestiuni. În privinţa întâlnirii cu noi, sepoate face foarte uşor la club care are loc în fiecare ultimă sâmbătă din lună.

Şi dacă vrei să ştii, mie-mi zice Max şi nu M.A.X..

Mihai Rod

Trimite articole.

Trimite "Start".

Radu Pătraşcu

Greu cu acele chirilice dar m-am descurcat ntr-un final. Am scrie noi la toate joacele enumerate de tine, dar nu ne vin la redacţie chiar toate jocurile care apar şi apoi nici loc nu ar fi pentru toate. Dar dacă vrei aşa de tare să vezi articolele cu pricina în revistă, pui frumuşel mâna şi scrii articolele, eventual le ataşezi şi poze şi dacă merită poate intră în revistă.

The Ghost

După cum ai constatat cu posterul am dres-o. Despre punctajul jocurilor, în numărul patru al revistei am publicat o grilă după care ne ghidăm şi pe care poate o vom mai publica o dată într-un număr ulterior. Hellfire este O.K.

Sting

Poţi să-ţi iei gândul de la CD cel puţin pentru o scurtă lungă perioadă de timp. Cred că-ţi dai şi tu seama că, în momentul în care vom putea, CD-ul va apărea fără doar şi poate.

Despre Age of the Empire, după cum s-a scris în revistă, l-am agreat, dar, în nici un caz nu l-am văzut ca cel mai tare joc al momentului, nici chiar pe felia lui.

Lord Shadow

Din păcate noi nu ştim nimic de Expansion Pack-ul pentru Heroes of Might&Magic,dar dacă dai un telefon la Muzica poate afli ceva.

Adrian Cernău

Nu că vreau să spun că noi nu scăpăm nimic, dar în cazul lui Heavy Gear Bugs tocmai faptul că peisajul nu excelează, iar roboţeii sunt frumos lucraţi a evidenţiat.

Nimeni nu a ignorat că Age of the Empires are ceva AI şi nu din cauza AI-uluia luat nota pe care a luat-o.

MANTA DRAGOŞ

Ne-a plăcut faptul că ai dat mai multe variante la povestire, da' dacă n-a fost să fie... n-a fost şi gata. Mai încearcă. Ce ne-a mai plăcut a fost faza cu "super gagică". Imaginea unui Larry şâşâit, peltic sau cum o fi motanul Silvester, ăla din desene animate, e tare frumoasă.

Dacian cel Washington

După tine, Quake este mai tare decât Quake 2. Trebuie să recunosc că, cel puţin sub câteva specte, s-ar putea să ai dreptate, feeling-ul ăla „negru" fiind clar unul dintre ele. În ceea ce priveşte dinamimul şi realizarea, este destul de greu de judecat Quake 2-ul dacă ţi se mişcă prost. Şi nici nu-l poţi învinui pentru asta. Aşadar, încearcă să joci Quake 2 pe un calculator unde să se mişte fără nici o problemă şi abia apoi poţi să–i dai un scor. În plus, să nu uităm de multi-player, la urma urmei unul din modurile de bază în care se joacă producţiile din gen. Este un pic altă treabă, iar Quake 2-ul, fără nici un dubiu, pe nişte calculatoare "rele", e mai bun.

Laurenţiu Popa. Doctor.

Cu onoarea de partea noastră.

Iată unul dintre fanii Magic: The Gathering-ului. Băgaţi la cap, pentru că s-ar putea ca atunci când o să vă prindă microbul să fie prea târziu, iar băieţii care au fost pe fază să fie un pic... prea meseriaşi?

Adrian Prunaş

Dă Doamne să ne ţinem de cuvânt şi în continuare. Nici nu ştii ce bătălii se duc prin zonă ca să reuşim.

Mai fă niscaiva încercări literare că nu se ştie de unde sare iepurele. Nişte miros de varză cu ceva morcovi, se simte aşa, dinspre matale, aşa că iepurele s-ar putea să fie pe-acolo.

Radu „Night Cat" Dumitru

Drept să spun, criticile, deşi ne plac mai puşin, sunt mai folositoare ca laudele şi reprezintă de fapt, feedback-ul. În ceea ce priveşte copierea, nici nu se pune problema. topul se va face într-o nouă formulă - „acum într-o nouă prezentare", ca să zic aşa - astfel încât să fie viabil. Deocamdată există un Most Wantde şi aştept criticile/laudele. Oricum, e bine că, până la urmă, ne consideri cea mai bună revistă din domeniu. Am minţi dacă am spune că nu ne place.

Ah, era să uit, mult noroc în continuare la concursuri.

Black Arrow

Se pare că eşti mai mult decât dotat în ceea ce priveşte joystick-urile. Cunoaştem foarte bine atitudinea „n-am bani, dar ce am intră în calculator". Chiar bine de tot.

Şi, dacă pe lână scule, îţi place şi Heavy Gear-ul... Sfat: după mine ar trebui să mai rabzi o ţără şi să-ţi cumperi un Diamond Monster 3D II sau, mă rog, o placă cu chipset Voodoo 2. Aşa zic eu.

Da, fete n-avem. :)

Dragoş Frăţilă aka Slaughter (bring you daughter to the slaughter, huh?)

Ha, ha, ha! Mi-a plăcut faza cu Larry 7 instalat în directorul „REFERATE". Şi mi-a plăcut şi scrisul şi povestioara. N-a fost să fie, da' poa' să fie.

Gheroghe Nodea

Pe bune sau nu, răspunsul trimis de tine sună măcar drăguţ: „Shama Li este pronunţarea din limba engleză a numelui Jamie Lee Coitus, care e p <<marinăriţă>> ce are <<aventuri>> cu Larry în schimbul unei bucăţi de polyester...". Hmmm! Ce face Larry-ul 7 din om!

Loki

Că ne place sau nu, imensa majoritate a jocurilor care apar sunt pentru Windows 95, aşa că nu prea avem ce face în direcţia asta. Vezi ce faci cu minunea aia de procesor. Brrrrrrr..... (486SX/40)

Mihai Veriotti aka Eraser

Dacă data trecută ne-a zis chestia aia cu „You're the best..." acum a scos alta: „Keep it real!". Păi, să ştii că ne străduim.

Mihai Fulger

Ce făcea Duke Nukem? Căuta „mnştri rinoceri prin WC-uri"? Hai, că-mi place. :)

A.B.

Ţi-aş spune zona dacă ar fi îndeplinite măcar două condiţii, să o ştiu şi... să cunosc Constanţa.

Adrian Eremia

Ne bucură că-ţi place pagina de web. Dacă n-ai mai fost de curand „pe la noi" mai încearcă, pentru că au apărut câteva chestii în plus. Roger, cel care se ocupă de asta, e îngropat de tot în Linux, Joe, Netscape, X-Windows şi altele la fel, aşa că îi prinde bine câte un cuvânt de bine.

Scuby

Povestioara ta era gata-gata să ia premiul, dacănu pentru că era foarte haioasă, pentru că era, cu siguranţ, îndeajuns de nebunească şi de haotică pentru a stârni interesul. Şi cum interesul poartă desul, după cum şi Aladdin poartă fes, că el e turc şi... de fapt şi Tartarin din Tarascon purta fes când s-a dus la vânătoare de lei în Africa, pe-acolo pe unde a fost Tom Sawyer de vâna purici de nisip să fi fost? Nu cred? Vezi, aberez destul de frumos şi eu.

Vom vedea ce se poate face în legătură cu sugestia cu Diablo. Am înregistrat-o, turst me!

The Gata. (ha, ha, încă o fază care mi-a plăcut, să-mi spui dacă şi ce trebuie să plătesc ca drepturi de autor, ok?).

Gata spaţiul, gata treaba, mai erau o mulţime de răspunsuri de dat, dar 7 puncte e tot ce pot să risc - ca mărime a fontului - astfel încât să se ciească ok. Papa!



BY APP TO THE ROYAL DANISH COURT
TUBORG BEER
TU ȘI TUBORG